66 PROGRAMÓW NA DVD

TYLKO 9,90 ZŁOTYCH (w tym 8% VAT) Z PŁYTĄ DVD

6 PEŁNYCH WERSJI KOMERCYJNYCH PROGRAMÓW

Komputer Świat

Twój Niezbędnik

| NR 1|2014 (72) | LUTY – MARZEC 2014 | ISSN 1895–8605 | NR INDEKSU: 357 669 | WWW.KOMPUTERSWIAT.PL |

KONTYNUACJA HITOWEGO NIEZBĘDNIKA
NOWE PROJEKTY POMYSŁY ZADANIA

ZRÓB TO SAM 2

STWÓRZ: PROJEKT MEBLI, KOMIKS, ANIMACJĘ, GRĘ
ZBUDUJ: SUBWOOFER, NAS, DRZEWO GENEALOGICZNE
WYKONAJ: DIAGNOSTYKĘ AUTA, POCZTÓWKĘ, NADRUK CD

DOCLOCK 1.1.1

- Zabezpiecza hasłem dokumenty, zdjęcia, pliki i foldery w komputerze

PEŁNA WERSJA O WARTOŚCI 119 ZŁOTYCH

HD VIDEO CONVERTER FACTORY PRO 6

- Sprawnie konwertuje pliki wideo do ponad 100 różnych formatów

ASHAMPOO SLIDESHOW STUDIO 2013

- Tworzy widowiskowe pokazy zdjęć w jakości HD

PEŁNA WERSJA NA 180 DNI

ASHAMPOO WINOPTIMIZER 2014

- Skutecznie poprawia wydajność komputera
- Działa z XP, Vistą, 7 i 8

PEŁNA WERSJA PO POLSKU

ENCYKLOPEDIA PWN KULTURA

- Cywilizacje Europejczyków
- Najważniejsze zagadnienia kulturowe, gospodarcze oraz polityczne w Europie

REG ORGANIZER 6

- Potężne narzędzie do czyszczenia, naprawy i edycji rejestru Windows
- Defragmentuje i kompresuje rejestr systemu operacyjnego

PEŁNA WERSJA O WARTOŚCI 168 ZŁOTYCH

35 WSKAZÓWEK DO PROGRAMÓW | 20 STRON EKSTRA W APLIKACJI KŚ+

ISSN 1895-8605 NR INDEKSU 357 669

Auto Świat 4x4 TERAZ CO MIESIĄC W KIOSKU!

- Nowości salonu w Detroit
- Porównania aut z napędem 4x4
- Polskie załogi w Rajdzie Dakar

UWAGA! NOWA CENA TYLKO 8,90 ZŁ

JUŻ W SPRZEDAŻY

Znajdź nas na facebook.pl/autoswiat4x4

Available on the App Store

GET IT ON Google play

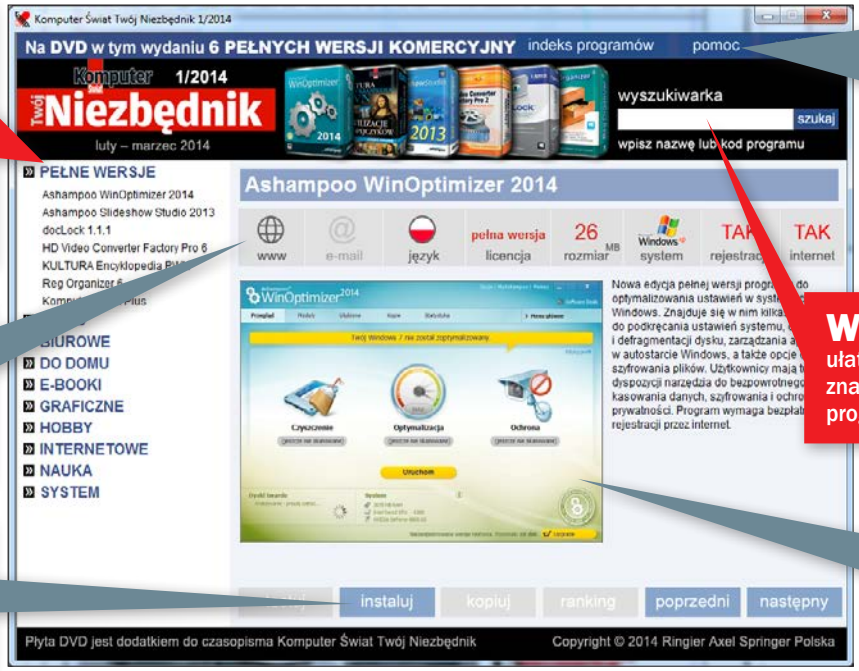
Auto Świat 4x4 RUSZAMY W TEREN

JAK OBSŁUGIWAĆ MENU PŁYTY

TEMATYCZNE DZIAŁY
kategorie programów ułatwiają poruszanie się w gąszczu aplikacji i odkrywanie nowych programów do interesujących nas zastosowań

INFORMACJE
wersja językowa programu, licencja, rozmiar, obsługiwane systemy i strona domowa

ZAINSTALUJ
z tego miejsca rozpoczynamy instalowanie lub kopiowanie programu z płyty



INDEKS I POMOC
alfabetyczna lista wszystkich programów zapewniająca błyskawiczny dostęp do wybranej aplikacji

WYSZUKIWARKA
ułatwia użytkownikowi znalezienie konkretnego programu na płycie

WYGLĄD PROGRAMU
zobacz wygląd danej aplikacji w czasie jej działania

7 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO CZYTAĆ NIEZBĘDNIK

1. **Pełne wersje programów w cenie czasopisma**
2. **Najlepsze aplikacje wybrane przez redakcję**
3. **Większość za darmo i po polsku**
4. **Zawsze najnowsze wersje aplikacji**
5. **Bez wirusów i szkodliwego oprogramowania**
6. **Przydatne opisy w menu płyty**
7. **Praktyczne porady w czasopiśmie**

UWAGA!
Kod bonusowy Komputer Świata znajduje się na nadruku płyty DVD.

Zawartość płyty została sprawdzona za pomocą programów antywirusowych ESET NOD32 Antivirus i Microsoft Security Essentials

OD REDAKCJI

Więcej tego, co dobre

Rok temu ukazało się wydanie Niezbędnika pod tytułem Zrób to sam. Spotkało się ono z bardzo ciepłym przyjęciem ze strony Czytelników. W listach do redakcji wiele osób pytało, czy planujemy kontynuację. Postanowiliśmy spełnić te prośby. Numer, który trzymacie w rękach, to ciąg dalszy serii Zrób to sam. Podejmujemy w nim nowe, fascynujące tematy, proponujemy ciekawe rozwiązania i nietypowe zadania, które każdy może samodzielnie wykonać, wspierając się praktycznymi poradami opisanymi w Niezbędniku. A jeśli ktoś przegapił zeszłoroczny numer magazynu (1/2013), zawsze może dokupić go w formie e-wydania za pomocą aplikacji KŚ+ (strona 6).

RAFAŁ KAMIŃSKI
Z-CA RED. NACZELNEGO

KŚ+
w przeglądarce
szczegóły s. 6
ZAWSZE WIĘCEJ PROGRAMÓW NIŻ NA DVD
WYPRÓBUJ JUŻ TERAZ!

PEŁNE KOMERCYJNE WERSJE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Ashampoo Slideshow Studio 2013	PEŁNA WERSJA	011	+	10
Ashampoo WinOptimizer 2014	PEŁNA WERSJA	012	+	7
docLock 1.1.1	PEŁNA WERSJA	020	+	11
HD Video Converter Factory Pro 6	PEŁNA WERSJA	048	+	10
Komputer Świat Plus	PEŁNA WERSJA	051	+	6
KULTURA Encyklopedia PWN	PEŁNA WERSJA	052	+	8
Reg Organizer 6	PEŁNA WERSJA	066	+	11

AUDIO	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
AIMP 3.55	FREEWARE	005	+	
Audacity 2.0.5	FREEWARE	013	+	14
Audacity LADSPA plug-ins installer	FREEWARE	014	+	
Enkoder MP3 LAME 3.99.5	FREEWARE	023	+	
foobar2000 1.3.1	FREEWARE	031	+	
Mixxx 1.11 32-bit	FREEWARE	054	+	
Mixxx 1.11 64-bit	FREEWARE	055	+	
ocenaudio 2 32-bit	FREEWARE	057	+	
ocenaudio 2 64-bit	FREEWARE	058	+	
Virtual DJ Home Free 7.4.1	FREEWARE	078	+	
Winamp 5.666	FREEWARE	080	+	

BIUROWE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Apache OpenOffice 4.0.1	FREEWARE	008	+	16
LibreOffice 4.1.4	FREEWARE	053	+	
PDFsam 2.2.2 32-bit	FREEWARE	061	+	
PDFsam 2.2.2 64-bit	FREEWARE	062	+	
Prezi 5.0.6	FREEWARE	065	+	
Sumatra PDF 2.4	FREEWARE	073	+	

DO DOMU	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
AVS Cover Editor 2			+	
Abakan 4	SHAREWARE	003	+	
FORScan 2.1.14 beta	FREEWARE	032	+	19
FreeNAS 9.2 32-bit	FREEWARE	036	+	21
FreeNAS 9.2 64-bit	FREEWARE	037	+	21
GnuCash 2.4.13	FREEWARE	044	+	

HaftiX 3.1.2	SHAREWARE	047	+	33
SketchUp Make 2013	FREEWARE	068	+	18
WinISD Pro	FREEWARE	081	+	20
XBMC Media Center 12.3 Frodo	FREEWARE	082	+	

E-BOOKI	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Calibre 1.21 32-bit	FREEWARE	016	+	22
Calibre 1.21 64-bit	FREEWARE	017	+	22
Sigil EPUB Editor 0.7.4	FREEWARE	067	+	

GRAFICZNE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Ashampoo Photo Card 1.0	TRIAL	010	+	27
CameraSim	-			
FastStone Image Viewer 4.9	FREEWARE	029	+	
GIMP 2.8.10	FREEWARE	042	+	24
Outerra Tech Demo	FREEWARE	060	+	26
PhotoScape 3.6.5	FREEWARE	063	+	28
Picasa 3.9	FREEWARE	064	+	
XnViewMP 0.61 32-bit	FREEWARE	083	+	
XnViewMP 0.61 64-bit	FREEWARE	084	+	

HOBBY	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
DOSBox DOS Emulator 0.74	FREEWARE	021	+	
Family Tree Builder 7	FREEWARE	028	+	32
Fraps 3.5.99	FREEWARE	033	+	
Game Maker 8.1 Lite	FREEWARE	039	+	30
GameMaker Studio 1.2	FREEWARE		+	30
GCstar 1.7	FREEWARE	040	+	
Hot Potatoes JCross	FREEWARE		+	33
Stellarium 0.12.4 32-bit	FREEWARE	071	+	
Stellarium 0.12.4 64-bit	FREEWARE	072	+	

INTERNETOWE I MOBILNE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Animal Translator	FREEWARE			35
Aviary	-			37
BITSTRIPS	-			34
Dropbox 2.6.2	FREEWARE	022	+	
Evernote 5.1.1	FREEWARE	024	+	
Firefox 26	FREEWARE	030	+	
Freemake Video Downloader 3.6.2	FREEWARE	035	+	
Google Chrome 32	FREEWARE	045	+	
justdelete.me	-			35
Opera 19	FREEWARE	059	+	
Scratch	-			36
Shazam	FREEWARE		+	37
Skype 6.13	FREEWARE	069	+	
µTorrent 3.3.2	FREEWARE	077	+	

NAUKA	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Algodoo 2.1	FREEWARE	006	+	
Anki 2.0.21	FREEWARE	007	+	
Arena 3.5	FREEWARE	009	+	
Chesscademy	-			39
Fretboard Master 1.1 Beta	FREEWARE	038	+	38
GeoGebra 4.4	FREEWARE	041	+	
Google Earth 7.1.2	FREEWARE	046	+	
HEXelon MAX 6.07	FREEWARE	049	+	
Khan Academy	-			39
Mnemosyne 2.2.1	FREEWARE	056	+	
SpeedCrunch 0.10.1	FREEWARE	070	+	
TTCalc 0.9.3	FREEWARE	075	+	

SYSTEM	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
7-Zip 9.32 Alpha 32-bit	FREEWARE	001	+	
7-Zip 9.32 Alpha 64-bit	FREEWARE	002	+	
AdwCleaner 3.017	FREEWARE	004	+	
avast! Free Antivirus 2014 9.0	FREEWARE	015	+	

CCleaner 4.10	FREEWARE	018	+	
Defraggler 2.16	FREEWARE	019	+	
Dysk odzyskiwania	FREEWARE			
Everything 1.2.1	FREEWARE	025	+	
Everything 1.2.1 PL	FREEWARE	026	+	
f.lux 3.10	FREEWARE	027	+	
Freemake Video Converter 4.1.3	FREEWARE	034	+	
Glary Utilities 4.5	FREEWARE	043	+	
K-Lite Codec Pack 10.2 Full	FREEWARE	050	+	
Total Commander 8.01	SHAREWARE	074	+	
UNetbootin 5.85	FREEWARE	076	+	
Unchecky 0.2	FREEWARE		+	41
VLC media player 2.1.2	FREEWARE	079	+	

DODATKOWO W KŚ+

AIMP 3.55.1338	FREEWARE		+	
ALLPlayer 5.8.1	FREEWARE		+	
AVG Free Edition 2014	FREEWARE		+	
ClamWin 0.98.1	FREEWARE		+	
Driver Booster 1.2	FREEWARE		+	
Firefox 27	FREEWARE		+	
foobar2000 1.3.1	FREEWARE		+	
Format Factory 3.3.1	FREEWARE		+	
GifApp 1.3	FREEWARE		+	
Hotspot Shield 3.31	FREEWARE		+	
IcoFX 2.6	FREEWARE		+	
IcoFX 2.6	FREEWARE		+	
ImgBurn 2.5.8	FREEWARE		+	
Internet Download Manager 6.18	TRIAL		+	
LibreOffice 4.2	FREEWARE		+	
ManyCam 4.0	FREEWARE		+	
MediaMonkey 4.1	FREEWARE		+	
NapiProjekt 2.2	FREEWARE		+	
PeerBlock 1.2	FREEWARE		+	
Recuva 1.50	FREEWARE		+	
Sandboxie 4.08	FREEWARE		+	
SeaMonkey 2.24 Beta 1	FREEWARE		+	
SuperAntiSpyware 5.7	FREEWARE		+	
TeamViewer 9.0	FREEWARE		+	
Thunderbird 24.3	FREEWARE		+	
Tor Browser Bundle 3.5.1	FREEWARE		+	
Total Commander 8.50 RC3	SHAREWARE		+	
VLC media player 2.1.3	FREEWARE		+	
WinPatrol 30.0.2014.0	FREEWARE		+	
WinRAR 5.01	SHAREWARE		+	

PROGRAMY W KŚ+

Wszystkie programy z płyty i wiele dodatkowych dostępnych jest w aplikacji KŚ+ (patrz strona 6). Potrzebny program szybko znajdziemy za pomocą wbudowanej wyszukiwarki

CO TO JEST DVD-KOD?

Aby na płycie Niezbędnika szybko odnaleźć wybrany program, podaną za słowem DVD-KOD liczbę należy wpisać w wyszukiwarkę w menu krążka i zatwierdzić, wciskając klawisz enter

TAK OZNACZAMY WERSJE PROGRAMÓW

PEŁNA WERSJA Program komercyjny, przygotowany specjalnie dla Czytelników. Mogą go używać tylko posiadacze Twojego Niezbędnika

FREEWARE Program darmowy, bez ograniczeń funkcji, którego można legalnie używać bez opłat

SHAREWARE Program rozpowszechniany z pewnymi ograniczeniami lub wymagający niewielkiej opłaty, aby uzyskać jego pełną funkcjonalność

TRIAL/DEMO Funkcjonalne wersje programów z określonym czasem testowania, zwykle 30 dni. Po tym okresie należy program kupić lub odinstalować

ODPOWIADAMY NA LISTY CZYTELNIKÓW NIEZBĘDNIKA

Masz problem z programami z płyty? Chciałbyś zgłosić ciekawą propozycję programu do opublikowania w Twoim Niezbędniku? A może chciałbyś podzielić się swoją opinią na temat Niezbędnika? Prosimy o nadsyłanie listów na adres redakcja@komputerswiat.pl Najciekawsze głosy opublikujemy na łamach czasopisma

Program do obróbki filmów 3D

Jestem stałym Czytelnikiem. Mam prośbę. Posiadam kamerę Sony 3D HDR-TD30VE i korzystam z programu do obróbki Video Play Memories Home. Niestety, przy nagraniu materiału 3D na płytę Blu-ray nie mogę utworzyć menu. Czy istnieje program do edycji wideo, który moglibyście Państwo polecić, a umożliwiałby proste tworzenie filmu 3D z ww. kamery bez utraty jakości, z menu na płycie Blu-ray i dźwiękiem 5-kanałowym? Z góry dziękuję za odpowiedź.

Maciej Najfeld

OD REDAKCJI: Wersje Home mają to do siebie, że zazwyczaj oferują podstawową funkcjonalność. Bardziej rozbudowane możliwości edycji materiałów 3D oferuje komercyjny Sony Vegas Movie Studio Platinum oraz jego wyższa edycja Vegas Pro. Są to płatne programy, ale można je wypróbować przed zakupem – Sony udostępnia na swojej stronie darmowe wersje próbne do pobrania. Obie edycje zawierają niezłe narzędzie do tak zwanego authoringu płyt Blu-ray – DVD Architect, które jest również dostępne osobno, zarówno do kupienia, jak i pobrania w wersji próbnej.

Poszukiwany przelicznik jednostek

Zwracam się do Was z poniższą prośbą: poszukuję programu Przelicznik jednostek, który był zamieszczony (o ile pamiętam) w numerze 2008-08-13 Twojego Niezbędnika. Próbowałem wejść do archiwum na waszej stronie, ale tam nie znalazłem tego numeru, a kiedy chciałem sprawdzić, czy jest on w archiwum, pokazał się błąd na stronie i została ona wyłączona. Kiedyś miałem ten program zapisany w moim komputerze, ale przy jakiejś awarii komputera utraciłem go bezpowrotnie. Z góry dziękuję.

Julian Rudnicki

OD REDAKCJI: Nakład tego numeru Niezbędnika został wyczerpany i nie jest już dostępny w sprzedaży. Poszukiwany przez Czytelnika program jest dostępny do pobrania na naszej stronie internetowej w dziale Download: **goo.gl/5bu12u**.

Jednorazowe skanery antywirusowe

Mam prośbę do redakcji (jeśli to możliwe) o kilka solidnych, jednorazowych skanerów antywirusowych, by nie pozostawiały jakichś haczyków czy innych śmieci. Myślę, że Redakcja ma taką wiedzę. Przy okazji jeszcze jedna prośba o poświęcenie jednej czy dwóch stron na takie zwykłe sposoby posługiwania się komputerem. Na przykład wykonania zrzutu ekranowego czy zapisania jakiegoś klipu wideo i to bez wgrywania specjalnego programu. Są tacy ludzie, którzy tak rzadko to robią, że mogą zapomnieć.

Adam

OD REDAKCJI: Prośbę o skanery antywirusowe uruchamiane na żądanie bez potrzeby instalacji spełnimy w następnym wydaniu Niezbędnika. Jeśli chodzi o porady dotyczące obsługi komputera, to Komputer Świat publikuje je regularnie w dziale Wskazówki. Opisane przez Czytelnika dwa konkretne tematy poruszymy w jednym z najbliższych numerów Komputer Świata.

WinX DVD Copy

Czy posiadacie pismo, w którym jest program WinX DVD Copy? Jeżeli tak, to w jaki sposób mogę je kupić? Będę wdzięczny za odpowiedź. Pozdrowienia dla zespołu redakcyjnego.

jozefcybe

OD REDAKCJI: Niestety, ten konkretny program miał ograniczoną czasowo możliwość rejestracji, która już wygasła.

DSJ 4

Czy w następnym wydaniu Niezbędnika mogłaby się pojawić pełna wersja gry Deluxe Ski Jump 4? Jestem pewien, że wielu graczy ucieszyłby taki dodatek, dlatego że powoli rozpoczynają się igrzyska w Soczi.

Piotr Sturgulewski

OD REDAKCJI: DSJ wiecznie żywe :) Z różnych przyczyn w tym sezonie narciarskim DSJ nie pojawi się na naszych łamach.

Konwersja znaków z JPG na arkusz kalkulacyjny

Czy znacie jakiś sposób lub program, który pozwoli przenieść liczbę z obrazu JPG do arkusza kalkulacyjnego LibreOffice Calc?

Tomasz Woliński

OD REDAKCJI: Do tego rodzaju zastosowań, czyli rozpoznawania znaków zapisanych w pliku graficznym, służy funkcja OCR (ang. *Optical Character Recognition*). Oferuje ją na przykład strona OnlineOCR.net, która umożliwia również zapisanie odczytanej treści do pliku XLS.

Blokowanie wulgaryzmów w filmach

Czy istnieje jakiś program do blokowania wulgaryzmów w filmach?

Karol Kędzia

OD REDAKCJI: Pomysł wydaje się zrozumiały, ale w odtwarzaczu filmów jest to technicznie najprawdopodobniej nie do zrealizowania. Nałożenie tego rodzaju blokady wiąże się z ingerencją w ścieżkę dźwiękową i powstaje na etapie edytowania materiału filmowego – w odtwarzaczu filmowym nie da się tego zrobić, ale w edytorze wideo już tak.

Mechanika czerwonego proszku z Minecrafta

Witam szanowną redakcję. Czy moglibyście wydać pełną wersję Minecrafta (tak, wiem, że to gra) i opublikować do niej poradnik? Chodzi o nietypowy poradnik survivalu, dotyczący mechaniki czerwonego proszku. Okazuje się, że za pomocą tego proszku można budować prawdziwe komputery. Jednak zarówno ja, jak i wiele innych osób nie mam pojęcia, z której strony się do tego zabrać. Pomyślałem, że KŚ mógłby pomóc.

Smoku64

OD REDAKCJI: Minecrafta wydać niestety nie możemy, ale podpowiedzieć, jak się zabrać, już tak: **goo.gl/D30C7E**.

W ROZDZIALE

6 KŚ+
7 Ashampoo WinOptimizer 2014
8 Encyklopedia PWN Kultura
10 HD Video Converter Pro
10 Ashampoo Slideshow Studio 2013
11 DocLock 1.1.1
11 Reg Organizer 6.0

PEŁNE WERSJE

KŚ+ w przeglądarce

ATRAKCYJNA E-PRENUMERATA NIEZBĘDNIKA W KŚ+

www.ksplus.pl

+ Posiadacze papierowego Niezbędnika mogą korzystać z jego e-wydania za darmo – wystarczy zarejestrować kod nadrukowany na etykiecie płyty. W tym celu klikamy na ● i wpisujemy kod z płyty
+ Po zarejestrowaniu kodu z płyty mamy również dostęp do Strefy Bonus i Wirtualnej Płyty przypisanej do numeru
+ W dniu ukazania się numeru na rynku e-wydania Niezbędników, ich Strefy Bonus oraz Wirtualne Płyty są automatycznie aktywowane na kontach użytkowników, którzy wykupili e-prenumeratę w KŚ+

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Komputer Świat**
Internet: **www.ksplus.komputerswiat.pl**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **13 MB**
Cena: **darmowy**

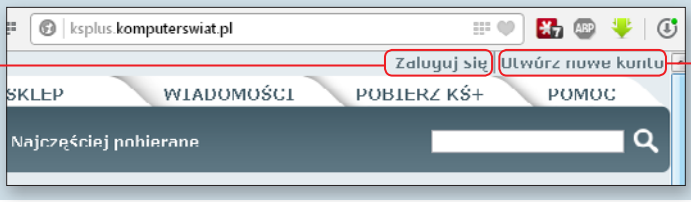
Twój Niezbędnik jest czasopismem, które łączy tradycję z nowoczesnością. Można go kupić zarówno jako papierowe wydanie z dołączoną płytą DVD pełną programów, ale również jako e-wydanie w KŚ+ z Wirtualną Płytą, do której mamy dostęp z dowolnego komputera połączonego z internetem.

TANIA E-PRENUMERATA

Zamiast papierowego wydania Niezbędnika możemy kupować e-wydania kolejnych numerów, które są o złotówkę tańsze niż papierowe. Jeszcze bardziej opłaca się zakup rocznej e-prenumeraty Niezbędnika, szczególnie w promocji przygotowanej dla Czytelników. Zobaczmy, jak z niej skorzystać. **pg**

1. ZALOGUJ SIĘ W KŚ+

Jeżeli mamy już swoje konto w KŚ+ (założone w aplikacji dla Windows lub na stronie **ksplus.pl**), logujemy się ● na nie, wpisując podany podczas rejestracji e-mail i hasło.
Jeśli nie mamy jeszcze utworzonego konta użytkownika w KŚ+, wchodzimy na stronę internetową **ksplus.pl**, klikamy na przycisk ●, po czym rejestrujemy się w serwisie i logujemy się.



2. WEJDŹ DO BIBLIOTEKI

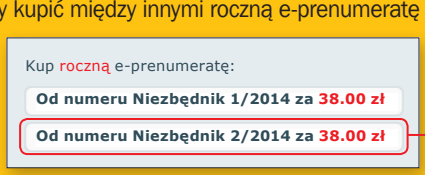
Wszystkie numery Niezbędnika i Komputer Świata wydane po 2011 roku, archiwalne i bieżące wydania książek oraz e-wydania specjalne i Premium mają swoje miejsce w Bibliotece KŚ+. Aby wejść do Biblioteki, na głównej stronie KŚ+ klikamy na przycisk BIBLIOTEKA. W kategorii ● znajdziemy wszystkie Niezbędniki udostępnione w KŚ+.

3. OTWÓRZ OPIS NIEZBĘDNIKA

Kiedy zatrzymamy kursor myszy na okładce Niezbędnika w Bibliotece KŚ+, wyświetli się menu z poleceniami, za pomocą których możemy wyświetlić programy zawarte na Wirtualnej Płycie ● wydania czy listę bonusów ze Strefy Bonus ●.
Aby wyświetlić stronę z opisem wydania, wybieramy polecenie ●.

4. KUP E-PRENUMERATĘ W OBNIŻONEJ CENIE

Na stronie opisu wydania Niezbędnika oprócz krótkiego artykułu o zawartości numeru oraz menu z poleceniami do obsługi wydania widzimy moduł, za pomocą którego możemy kupić między innymi roczną e-prenumeratę Niezbędnika. Na czas trwania promocji, która **obowiązuje do 16 kwietnia 2014 roku**, regularna cena rocznej e-prenumeraty Niezbędnika (6 e-wydań otrzymujemy w KŚ+ co dwa miesiące) została **obniżona z 48 zł na 38 zł**, czyli jeden Niezbędnik będzie nas kosztował tylko nieco ponad 6 zł. Naprawdę warto!



Aby kupić roczną e-prenumeratę (6 kolejnych wydań) od numeru 2/2014, wystarczy kliknąć na polecenie ● i dokonać zamówienia, płacąc przelewem internetowym lub kartą płatniczą.

OPTYMALIZACJA SYSTEMU WINDOWS

Ashampoo WinOptimizer

+ Oczyszcza komputer ze zbędnych danych
+ Optymalizuje rejestr Windows
+ Zarządza programami uruchamianymi z systemem
+ Trwale usuwa dane z komputera
+ Dzieli pliki na mniejsze części i scala jeden plik z kilku mniejszych elementów
+ Przyspiesza działanie komputera
+ Jest prosty w obsłudze

Licencja: **PEŁNA WERSJA**
Język: **polski**
Producent: **Ashampoo**
Internet: **www.ashampoo.com**

DVD-KOD: 012
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **75 MB**
Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**

Programy firmy Ashampoo już nieraz gościły w pełnych wersjach na płytach Niezbędnika. Nic w tym dziwnego – są to solidnie opracowane aplikacje, które odpowiadają na różne potrzeby użytkowników komputerów. Tym razem mamy do czynienia z najnowszą odsłoną prawdziwego kombajnu służącego do utrzymywania systemu Windows w dobrej kondycji i zapewnienia jego maksymalnej wydajności. Ashampoo WinOptimizer 2014 (DVD-KOD: 012) zawiera kilkadziesiąt funkcji i narzędzi pozwalających na optymalizację najistotniejszych elementów komputera.

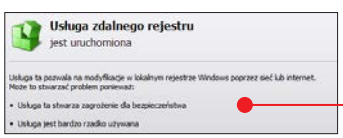
AUTOMATYCZNE OCZYSZCZANIE I OPTYMALIZACJA

1 Po uruchomieniu programu zobaczymy jego główne okno, a w nim trzy podstawowe moduły. Pierwszy z nich A odpowiada za oczyszczanie systemu ze zbędnych śmieci, drugi B za przyspieszanie jego działania, natomiast trzeci C pomaga w ochronie komputera przed zagrożeniami.

2 Aby użyć wspomnianych wcześniej modułów, musimy je aktywować, czyli przeprowadzić pierwsze skanowanie systemu. W tym celu klikamy na przycisk **Uruchom**.

3 Po chwili skanowanie zostanie zakończone, zobaczymy komunikat o liczbie znalezionych przez program problemów Znaleziono 1938 problemów!.

4 Po kliknięciu na konkretny moduł z zaznaczoną liczbą problemów, na przykład ●, możemy się zapoznać z ich dokładnym opisem ●.



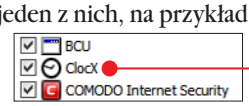
5 Aby usunąć znalezione problemy, wybieramy przycisk **Napraw teraz**. Po chwili operacja zostanie zakończona ●.

ZARZĄDZANIE AUTOSTARTEM SYSTEMU

Podczas startu Windows uruchamianych jest automatycznie wiele aplikacji, których działanie non stop nie jest nam wcale potrzebne do pracy. Tymczasem ich funkcjonowanie w tle znacznie obniża wydajność systemu. Ashampoo WinOptimizer pomoże nam szybko pozbyć się z Autostartu takich programów.

1 W głównym oknie klikamy na przycisk **Moduły**. Następnie wybieramy StartUp Tuner.

2 Pojawi się nowe okno, a w nim lista programów uruchamianych wraz z systemem. Wybieramy jeden z nich, na przykład ●.



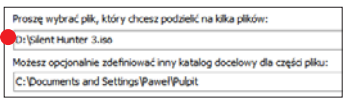
3 Klikamy na program prawym przyciskiem myszy. Aby w Autostarcie wyłączyć tę aplikację, wybieramy przycisk Wyłącz. Od tego momentu wybrany program nie będzie już uruchamiany przy starcie Windows.

DZIELENIE PLIKÓW

Jedną z przydatnych dodatkowych funkcji WinOptimizera jest możliwość dzielenia plików na mniejsze części. Dzięki temu łatwiej umieścić duży plik na przykład na kilku płytach CD lub DVD.

1 W głównym oknie wybieramy przycisk **Moduły**, następnie Funkcje i Podziel pliki.

2 Wybieramy plik przeznaczony do podziału i określamy miejsce, do którego mają trafić jego mniejsze części ●. Określamy wielkość docelowych elementów, na przykład 80 minutowy CD-ROM (700 MB). Klikamy na ●.



3 Aby połączyć w całość podzielony wcześniej na części plik, powtarzamy czynności opisane w punkcie 1 tej wskazówki, z tym że na końcu wybieramy przycisk Połącz.

am

REJESTRACJA PROGRAMU

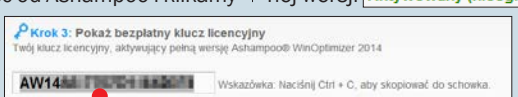
1 Program instalujemy z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 012) lub z KŚ+. Po jej pierwszym uruchomieniu zobaczymy okno rejestracji. Klikamy na **Pobierz pełną, darmową wersję teraz**.

2 W przeglądarce otworzy się strona WWW, na której podajemy nasz adres e-mailowy, klikamy na **Poproś o klucz do pełnej wersji**. Zobaczymy komunikat o wysłaniu do nas odpowiedniej wiadomości e-mail Aktywacja konta - sprawdź swoją pocztę elektroniczną.

3 Pod podanym wcześniej adresem e-mailowym odnajdujemy wiadomość od Ashampoo i klikamy na zawarty tam link. Następnie na kolejnej witrynie wpisujemy dane rejestracyjne i potwierdzamy przyciskiem **Gotowe. Kontynuuj!**.

4 Na następnej stronie zobaczymy nasz klucz do rejestracji programu ●. Zaznaczamy go myszą i kopiujemy za pomocą przycisków ctrl i C.

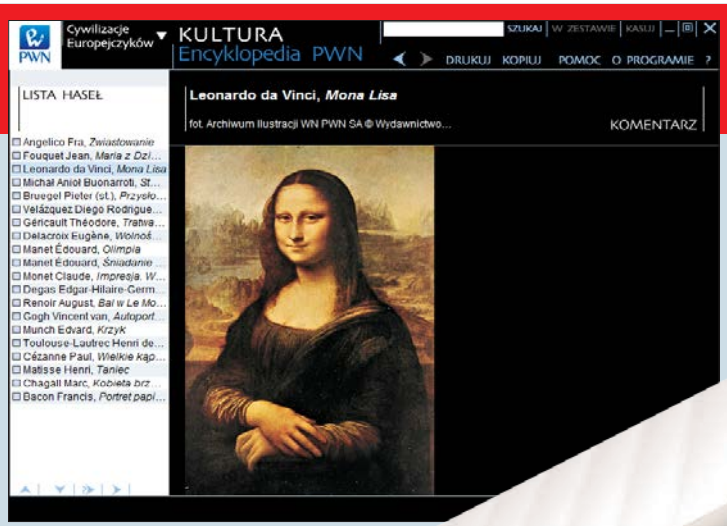
5 Powracamy do okna rejestracji aplikacji w komputerze. Klikamy w nim na Wklej ze schowka. Na zakończenie wybieramy przycisk **Aktywuj teraz**. Program zostanie zerejestrowany w pełnej wersji Aktywowany (nieograniczony).



KOMPENDIUM WIEDZY O CYWILIZACJI EUROPEJSKIEJ

Encyklopedia PWN Kultura

+ 5000 haseł – ilustrowane przewodniki, wykłady oraz zestawienia opracowane przez zespół naukowców i redaktorów korzystających z 60-letniego dorobku PWN
+ Szybki system wyszukiwania pozwala znaleźć hasła zawierające podane słowo lub frazę
+ Opcja kopiowania haseł do dowolnego edytora tekstu z możliwością drukowania haseł tekstowych i ilustrowanych
+ Prezentacje multimedialne, zdjęcia i grafiki
+ Nagrania muzyczne z różnych epok
+ Testy wiedzy dostępne w różnych działach aplikacji



Licencja: **PEŁNA WERSJA**
Język: **polski**
Producent: **Wydawnictwo Naukowe PWN**

DVD-KOD: **052**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **520 MB**
Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**

Druga część Encyklopedii PWN z serii Kultura (pierwsza część – Świat starożytny – ukazała się wraz z numerem 3/2014 Komputer Świata) nosi tytuł Cywilizacje Europejczyków. Dzięki programowi poznamy dokładnie dzieje Starego Kontynentu poprzez pryzmat cywilizacyjnych osiągnięć tworzących go narodów, kultur i ludzi.

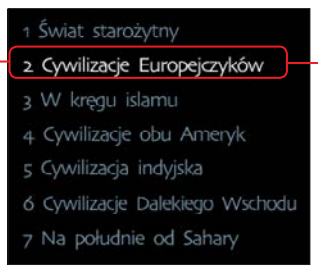
Obok dziejów politycznych spojrzymy bliżej na ówczesne życie społeczne, gospodarkę i przełomowe osiągnięcia, które mają wpływ także na nasze współczesne życie. Przeczytamy o ludach, językach, religiach, nauce, sztuce, literaturze i teatrze. Bogato ilustrowanym przeglądom towarzyszą liczne hasła szczegółowe, rozszerzające zasób prezentowanych informacji. Oprócz kilkuset zdjęć i rysunków w programie umieszczone zostały także prezentacje pokazujące w przekrojowym ujęciu dzieje Europy. Są tu też liczne mapy i nagrania dźwiękowe, które dobrze ilustrują pejzaż wybranej epoki.

Ważne, odrębne miejsce w programie zajmują artykuły omawiające najważniejsze zjawiska w cywilizacyjnych dziejach Starego Kontynentu.

Wiedzę nabytą podczas pracy z Encyklopedią PWN możemy sprawdzić, odpowiadając na liczne pytania testowe umieszczone w konkretnych działach aplikacji.

KORZYSTANIE Z PROGRAMU

1 Każda część Encyklopedii PWN oferuje tematyczną bazę multimedialnych haseł. Strona startowa encyklopedii pozwala na wybranie haseł z określonego tematu. Po zainstalowaniu Encyklopedii PWN z Niezbędnika aktywny będzie rozdział Cywilizacje Europejczyków. Kolejne części programu można dokupić w KŚ+, a niektóre pozyskać za darmo (patrz żółta ramka na stronie obok).



2 Menu znajdujące się w górnej części encyklopedii zawiera elementy nawigacyjne i pozwala na wyszukiwanie haseł oraz wykonywanie operacji na tekście – kopiowanie i drukowanie treści haseł.

3 W lewej części okna programu znajdziemy hasła wiodące, na które składają się starannie wyselekcjonowane zagadnienia opisujące dany temat. Podczas pracy z programem często zmienia się wygląd jego okna – jest to związane z filtrowaniem przez nas listy haseł. Przy-

Encyklopedia – przejście do strony startowej z listą haseł encyklopedii

Przewodniki – przejście do strony głównej zawierającej spis wszystkich części encyklopedii

Lista zagadnień – starannie wyselekcjonowane zagadnienia wyczerpująco opisujące dany temat. Każde z haseł ma czytelną, kilkupoziomową strukturę, widoczną po rozwinięciu nagłówka hasła

Europa w pigułce – tak można nazwać otwierającą prezentację w tej części encykopedii

Dział Galeria należy do najciekawszych części Encyklopedii PWN. Znajdziemy tutaj wiele atrakcyjnych materiałów multimedialnych, które bardzo ułatwią zrozumienie mechanizmów kształtowania się europejskich cywilizacji

Szukaj – pole wyszukiwania haseł zawierających podane przez użytkownika słowo lub frazę

Menu – zawiera elementy nawigacyjne i pozwala na wyszukiwanie haseł oraz wykonywanie operacji kopiowania i drukowania tekstu

Przeglądanie haseł – w tej części okna prezentowana jest treść haseł tekstowych, galerie zdjęć, ilustracje, animacje, zestawienia, tabele i kalendaria

Wstecz – przechodzi do poprzednio oglądanego hasła

Naprzód – przechodzi do później oglądanego hasła (dostępne wyłącznie po wcześniejszym użyciu polecenia Wstecz)

cisk Encyklopedia PWN pozwala powrócić do standardowego wyglądu głównej listy haseł.

4 Hasła możemy kopiować na trzy sposoby: używając skrótu ctrl C, przycisku KOPIUJ lub menu kontekstowego dostępnego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na tekst hasła. Fragment hasła można skopiować po uprzednim jego zaznaczeniu. Skopiowany tekst można wkleić do dowolnego edytora tekstu za pomocą klawiszy ctrl V. Program umożliwia kopiowanie haseł tekstowych i ilustracyjnych. Drukowanie hasła włączamy przyciskiem DRUKUJ lub skrótem klawiaturowym ctrl P.

ZAWARTOŚĆ ENCYKLOPEDII

1 Uruchamiamy program za pomocą ikony skrótu na pulpicie ●.

2 W głównym oknie aplikacji wybieramy aktywną część ●. W lewej części okna pojawi się menu, w którym klikamy na przycisk CYWILIZACJE EUROPEJCZYKÓW. Rozpocznie się prezentacja, która w ciekawy i przekrojowy sposób przedstawia dzieje Europy od czasów nowożytnych aż po dzień dzisiejszy ●.

3 Po wybraniu w głównym menu opcji GALERIA pojawi się pełen zestaw dostępnych w programie plików multimedialnych (zdjęć, prezentacji, nagrań muzycznych), podzielonych na kategorie tematyczne ●.

4 Po wybraniu konkretnej kategorii, na przykład ●, wskazujemy

interesujący nas temat ● i klikamy na niego dwukrotnie myszą. Zobaczymy prezentację, materiały zdjęciowe, nagranie lub mapy obrazujące wybrane przez nas zagadnienie z dziejów Europy. **am**

ZBIERZ WSZYSTKIE 7 ENCYKLOPEDII

W skład serii Kultura wchodzi siedem tematycznych encyklopedii. Trzy z nich można uzyskać za darmo, a cztery dodatkowe nabyć w atrakcyjnej cenie w KŚ+.

POBIERZ ZA DARMO:

1 Świat starożytny – KŚ 3/2014
2 Cywilizacje Europejczyków – Niezbędnik 1/2014
3 W kręgu islamu – w marcu 2014 roku na pwn.komputerswiat.pl

KUP NA WWW.KSPLUS.PL *

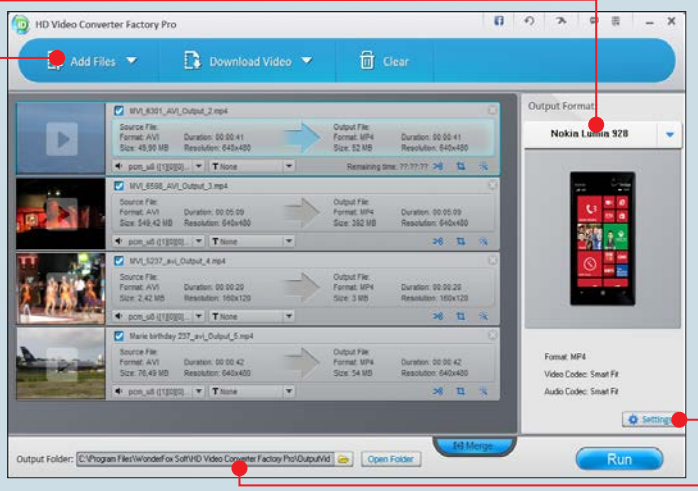
4 Cywilizacje obu Ameryk
5 Cywilizacja indyjska
6 Cywilizacje Dalekiego Wschodu
7 Na południe od Sahary

* Dostępne od marca 2014

NAJLEPSZY DO KONWERSJI PLIKÓW AUDIO I WIDEO HD

HD Video Converter Pro

+ Konwertuje pliki wideo do ponad 100 różnych formatów
+ Przygotowuje filmy na strony WWW, smartfony oraz tablety
+ Pobiera klipy z serwisu YouTube i innych



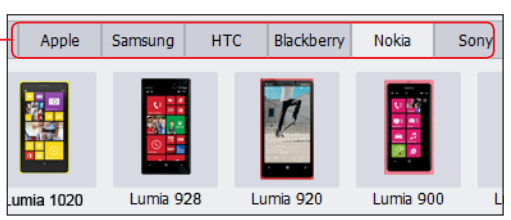
Licencja: **PEŁNA WERSJA** | **DVD-KOD: 048** | Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** | System: **Win XP, Vista, 7, 8** | Rozmiar: **17 MB**
Producent: **WonderFox Soft** | Ograniczenia: **brak** | Cena: **darmowy**
Internet: **www.videoconverterfactory.com** | **dla Czytelników Niezbędnika**

Klipy wideo możemy oglądać na komputerze, ale także w smartfonie czy tablecie. Odpowiedni format wideo dla naszego urządzenia przygotujemy za pomocą HD Video Converter Factory Pro.

WIDEO NA NASZ SMARTFON

1 W głównym oknie programu klikamy na ● i na dysku wskazujemy pliki wideo, które chcemy przekonwertować.

2 Klikamy na ●, następnie na zakładkę ●, na której znajdziemy nasze urządzenie, i wybieramy model smartfona lub innego urządzenia, na które chcemy przygotować klip.

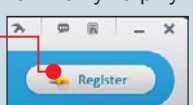


3 Domyślne ustawienia filmu możemy zmienić w menu ●. Aby rozpocząć konwertowanie filmów, klikamy na przycisk Run. Pliki zoptymalizowane do odtwarzania w naszym urządzeniu zostaną zapisane w folderze ●.

rpw

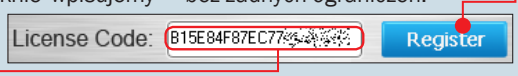
REJESTRACJA PROGRAMU

1 Instalujemy i uruchamiamy HD Video Converter Factory Pro. W głównym oknie klikamy na przycisk ● widoczny w prawym górnym rogu ekranu.



2 W otwartym oknie wpisujemy klucz rejestracyjny ●. Znajdziemy go w opisie programu na płycie Niezbędnika oraz w aplikacji KŚ+.

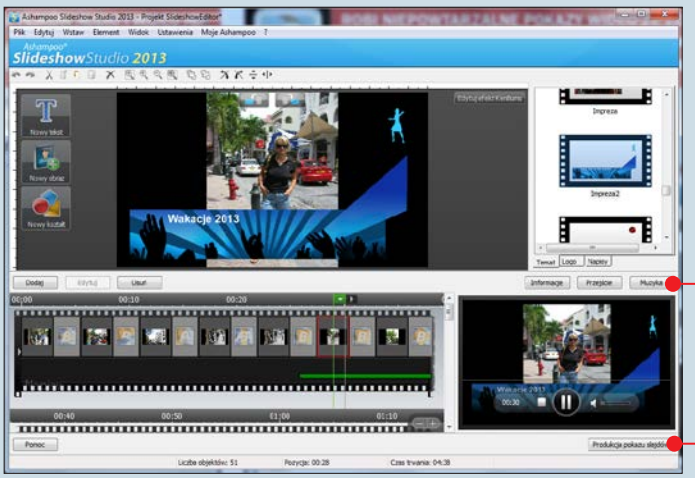
3 Klikamy na przycisk ●, a w kolejnym oknie na Ok. W ten sposób program zostanie zarejestrowany i od tej pory będzie działał bez żadnych ograniczeń.



ROBI NIEPOWTARZALNE POKAZY WIDEO ZE ZDJĘĆ

Slideshow Studio 2013

+ Przygotowuje wideo ze zdjęć oraz piosenek
+ Do klipu pozwala dodawać napisy oraz logotypy
+ Ma aż dziewiętnaście wbudowanych efektów przejść



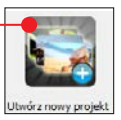
Licencja: **PEŁNA WERSJA** | **DVD-KOD: 011** | Rejestracja: **TAK**
Język: **polski** | System: **Win XP, Vista, 7, 8** | Rozmiar: **30 MB**
Producent: **Ashampoo GmbH** | Ograniczenia: **wersja półroczna** | Cena: **darmowy**
Internet: **www.ashampoo.com/pl** | **dla Czytelników Niezbędnika**

Kolekcję naszych zdjęć możemy zamienić w bardzo atrakcyjny pokaz wideo wzbogacony wieloma efektami przejść i podkładem muzycznym. Zobaczmy, jak to robić.

TWORZYMY POKAZ

1 Z płyty Niezbędnika lub z aplikacji KŚ+ instalujemy Ashampoo Slideshow Studio 2013, a następnie rejestrujemy tę aplikację (patrz ramka poniżej).

2 Klikamy na ●, następnie wybieramy format prezentacji, na przykład Szeroki ekran 16:9, i klikamy na Nowy projekt i Tak.



3 Na dysku wskazujemy fotografie, z których chcemy przygotować pokaz. Klikamy na Otwórz i Ok.

DODAJEMY MUZYKĘ

1 W głównym oknie klikamy na przycisk ●, następnie na Dodaj i dwa razy klikamy na plik muzyczny, następnie na Ok.

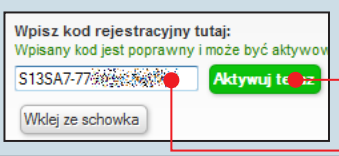
2 Aby dopasować podkład do długości klipu, klikamy na Dopasuj pokaz slajdów do muzyki, następnie na Dopasuj pokaz slajdów do czasu trwania muzyki i dwa razy na Ok.

3 Pokaz zapisujemy na dysku, klikając na ● i postępując zgodnie z wyświetlanymi wskazówkami.

rpw

REJESTRACJA PROGRAMU

1 Instalujemu aplikację Ashampoo Slideshow Studio 2013. Program automatycznie się uruchomi i wyświetli okno rejestracyjne, w którym klikamy na przycisk Pobierz pełną, darmową wersję teraz.



2 W kolejnym oknie w pole edycji spisujemy własny adres e-mail, klikamy na przycisk Poproś o klucz do pełnej wersji i dalej postępujemy zgodnie z wyświetlanymi wskazówkami.

3 Klucz do rejestracji zostanie wyświetlony w przeglądarce oraz wysłany na nasz e-mail. Wpisujemy go w pole ●, klikamy na ● i Kontynuuj.

PROGRAM DO BLOKOWANIA DANYCH NA HASŁO

DocLock 1.1.1

+ Skutecznie i bezpiecznie blokuje pliki i foldery na hasło
+ Tworzy pliki wykonywalne do użytku na dowolnym komputerze
+ Permanentnie usuwa dane z dysku

Licencja: **PEŁNA WERSJA** | DVD-KOD: **020** | Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** | System: **Win XP, Vista, 7, 8** | Rozmiar: **4 MB**
Producent: **Large Software** | Ograniczenia: **brak** | Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **www.largesoftware.com**

DocLock to program do blokowania danych na hasło. Dzięki niemu możemy w łatwy sposób ograniczyć dostęp do wybranych plików z poufnymi danymi.

INSTALACJA I REJESTRACJA

1 Program instalujemy z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 020) lub KŚ+, a następnie uruchamiamy go.

2 W oknie powitalnym klikamy na przycisk Register, a następnie wprowadzamy klucz ● i klikamy na przycisk Register.

3 Program zostanie zarejestrowany, a po naciśnięciu na przycisk Ok zamknięty. Uruchamiamy go ponownie.

BLOKUJEMY DANE

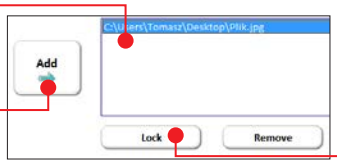
1 Aby zablokować wybrany plik, klikamy na przycisk ●, a następnie do pola ● przeciągamy pliki i foldery, które chcemy zablokować, lub klikamy na przycisk ● i wskazujemy pliki na dysku.

2 Jeśli pliku chcemy używać na innym komputerze bez zainstalowanego programu DocLock, zaznaczamy pozycję Create a Portable Locked File (.exe).

3 Po kliknięciu na przycisk ● w pola ● wprowadzamy hasło dostępu do danych i klikamy na Lock – wskazane dane zostaną zablokowane. Pamiętajmy jednak, że oryginalne pliki i foldery

zostaną zachowane, więc jeśli nie chcemy, aby był do nich swobodny dostęp, usuwamy je.

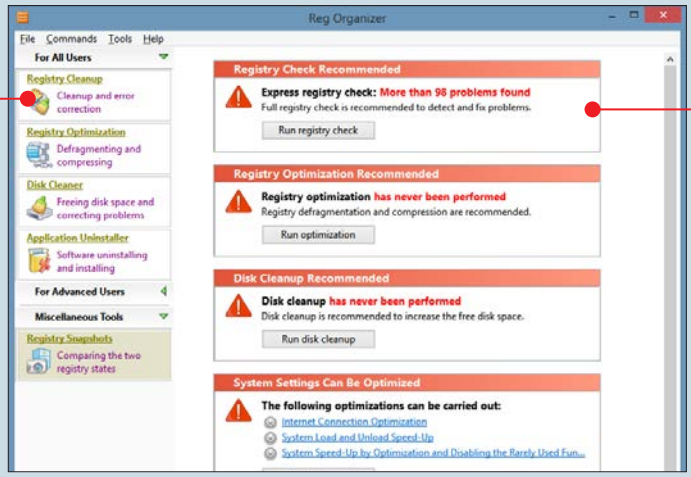
4 Żeby uruchomić zablokowane pliki, będzie wymagane wprowadzenie ustalonego hasła. **tpa**



PROGRAM DO CZYSZCZENIA I OPTYMALIZACJI SYSTEMU

Reg Organizer 6.0

+ Czyści i optymalizuje rejestr systemowy
+ Naprawia problemy z dyskiem twardym i zwalnia na nim miejsce
+ Oferuje szereg narzędzi do optymalizacji działania systemu



Licencja: **PEŁNA WERSJA** | DVD-KOD: **066** | Rejestracja: **NIE**
Język: **angielski** | System: **Win XP, Vista, 7, 8** | Rozmiar: **5 MB**
Producent: **Konstantin Polyakov** | Ograniczenia: **brak** | Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **www.chemtable.com**

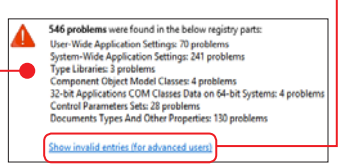
Reg Organizer to rozbudowany program do zarządzania rejestrem systemowym. Aplikacja oferuje szereg funkcji i narzędzi do modyfikowania, oczyszczania i naprawiania rejestru i systemu operacyjnego.

OCZYSZCZAMY REJESTR

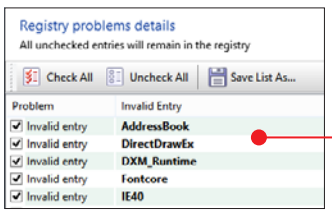
1 Program instalujemy z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 066) lub KŚ+, a następnie uruchamiamy go.

2 Po chwili w oknie głównym aplikacji zostanie wyświetlony wstępny stan naszego rejestru i problemy z nim związane ●. Aby uruchomić pełną diagnostykę, klikamy na przycisk ●.

3 W wyświetlonym oknie, po kliknięciu na przycisk Start >, rozpocznie się analiza problemów związanych z rejestrem. Po jej zakończeniu ●, klikając na ●, możemy przejrzeć szczegóły.



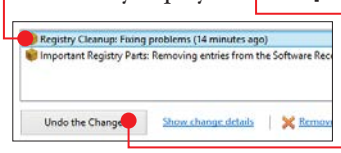
4 Teraz możemy usunąć zaznaczenie przy znalezionych wpisach, których nie chcemy usuwać ●.



5 Aby oczyścić rejestr z błędnych wpisów, klikamy na Fix >.

PRZYWRACAMY REJESTR

Wszelkie czynności wykonywane za pomocą programu Reg Organizer możemy łatwo cofnąć, na przykład gdy odkryjemy błędne funkcjonowanie systemu. W tym celu klikamy na przycisk Undoing Changes Center znajdujący się w dolnej części okna. Następnie wskazujemy czynność ● do cofnięcia i klikamy na przycisk ●. **tpa**



NOWY HO

MAKSYMALNA ELASTYCZNOŚĆ I WYDAJNOŚĆ

Nowoczesne centra danych 1&1 należą do najbezpieczniejszych i najbardziej wydajnych w Europie. Redundantna sieć szkieletowa o przepustowości ponad 300 Gbit/s zapewnia maksymalną dostępność usług.

WYDAJNIEJSZY
DZIĘKI SIECI CDN

Nasza nowa sieć CDN (Content Delivery Network) o zwiększonej wydajności zapewnia nieprzerwane działanie serwisów internetowych. **NOWOŚĆ!** Teraz także na urządzeniach mobilnych. Co więcej, od tej chwili system 23 rozproszonych na świecie punktów PoP i sieci szkieletowych dokonuje cachingu nie tylko treści statycznych, ale również dynamicznych. Tym samym radykalnie przyspiesza obsługę żądań.

BEZPIECZNIEJSZY
DZIĘKI SITELOCK

1&1 SiteLock aktywnie chroni Twoją stronę przed złośliwym oprogramowaniem, nieupoważnionym dostępem oraz innymi zagrożeniami ze strony hakerów.

W PAKIECIE: codzienny skan pod kątem malware oraz gruntowny skan witryny co 30 dni - w ten sposób ochronisz siebie oraz odwiedzających przed wirusami i trojanami.

SITELOCK.COM
SiteLock
NIE WYKRYTO MALWARE
Sprawdzono 7-STY-2014

PEWNIEJSZY
DZIĘKI GOREDUNDANCJI

Nasza georedundanta infrastruktura gwarantuje najwyższe bezpieczeństwo i niezawodność. Przechowujemy Twoje pliki równocześnie w dwóch niezależnych centrach danych w Europie. W przypadku awarii jednego z nich system automatycznie przełącza się na drugie, a Twoje dane pozostają dostępne online. Maksymalna dostępność jest dodatkowo wspomagana przez codzienny backup całej infrastruktury.

NALEŻYMY DO united internet

DOMENY | E-MAIL | STRONY WWW | HOSTING | SERWERY

* Wszystkie pakiety hostingowe: gwarancja zwrotu pieniędzy w ciągu 30 dni od zamówienia. Umowa zawierana na rok. Podana miesięczna cena promocyjna obowiązuje przez cały czas trwania umowy. Niniejszy materiał promocyjny nie stanowi oferty w rozumieniu kodeksu cywilnego. Ogólne warunki handlowe i regulamin promocji na www.1and1.pl. Ceny nie zawierają VAT (23%).

STING
DLA TWOICH PROJEKTÓW

MOCNE PAKIETY DLA ZAWODOWCÓW
OD 2,90 zł/mies.*

WSZYSTKO W KOMPLECIE
- Domena .pl gratis
- Nielimitowana powierzchnia, transfer, konta e-mail i bazy danych MySQL
- System Linux lub Windows

MOC APLIKACJI
- Ponad 140 popularnych aplikacji (Drupal™, WordPress , Joomla!™, TYPO3, Magento®...)
- Wsparcie eksperta w każdej sprawie

POTĘŻNE NARZĘDZIA
- Prestiżowe programy w pakiecie: Adobe® Dreamweaver® CS5.5 i NetObjects Fusion® 2013
- 1&1 Kreator Stron Mobilnych
- **NOWOŚĆ! PHP 5.5**, Perl, Python, Ruby

SKUTECZNY MARKETING
- 1&1 SEO Ekspert
- 1&1 SiteAnalytics
- Google Sitemaps

NOWOCZESNA TECHNOLOGIA
- Maksymalna dostępność dzięki georedundancji
- Ponad 300 Gbit/s przepustowości
- Gwarantowane nawet 2 GB RAM
- **NOWOŚĆ!** 1&1 CDN powered by CloudFlare®
- **NOWOŚĆ!** Skan bezpieczeństwa 1&1 SiteLock w pakiecie

1 MIESIĄC 30 DNI NA PRÓBĘ

1 TELEFON PORADA SPECJALISTY

1 PEWNOŚĆ DZIĘKI GEO-REDUNDANCJI

1&1

22 116 27 77

1and1.pl

AIMP 3.55
DVD-KOD: 005

Audacity 2.0.5
DVD-KOD: 013

Audacity LADSPA plug-ins
DVD-KOD: 014

Enkoder MP3 LAME 3.99.5
DVD-KOD: 023

foobar2000 1.3.1
DVD-KOD: 031

Mixxx 1.11
DVD-KOD: 054/055

ocenaudio 2
DVD-KOD: 057/058

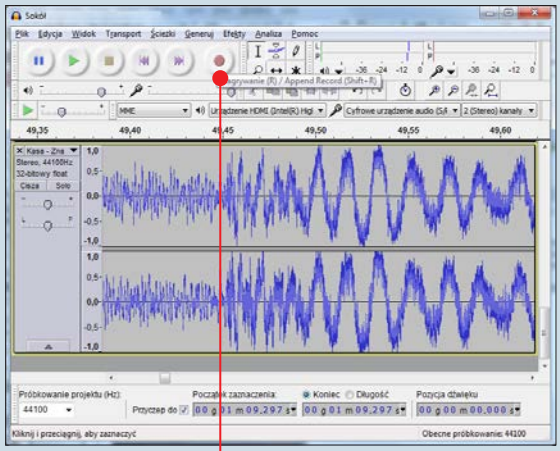
Virtual DJ Home Free 7.4.1
DVD-KOD: 078

Winamp 5.666
DVD-KOD: 080

ROZBUDOWANY I DARMOWY EDYTOR PLIKÓW MUZYCZNYCH

Audacity 2.0.5

+ Nagrywa pliki muzyczne z gramofonu, magnetofonu i innych źródeł
+ Za pomocą mikrofonu potrafi rejestrować nasz głos
+ Wycina fragmenty z nagrania, kopiuje je i wkleja w dowolny inny utwór
+ Przygotowuje narastające dzwonki telefoniczne z piosenek MP3
+ Dodaje echo do piosenek, a także inne efekty specjalne
+ Usuwa szumy z nagrania
+ Miksuje muzykę
+ Funkcjonalność programu możemy rozszerzać za pomocą dodatków
+ Wspiera pliki MP3, OGG, FLAC i inne popularne formaty audio

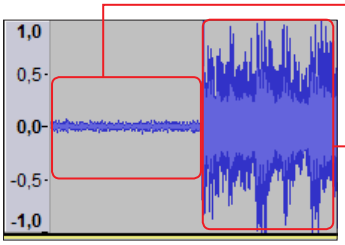


Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **audacity.sourceforge.net**

DVD-KOD: 013
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **21 MB**
Cena: **darmowy**

Audacity to jeden z najpopularniejszych programów do edycji muzyki. Zawdzięcza to przede wszystkim bardzo rozbudowanej funkcjonalności. Za pomocą aplikacji możemy nie tylko digitalizować stare nagrania zapisane na płytach winylowych czy kasetach magnetofonowych, ale także nagrywać swój głos, dodawać do niego różne efekty dźwiękowe, zmieniać tempo, tonację czy barwę. Audacity sprawdza się także przy odszumianiu starych nagrań. Potrafi wycinać fragmenty piosenek, kopiować je w inne miejsce pliku muzycznego czy na przykład powielać. Program jest bezpłatny do zastosowań domowych i komercyjnych, wspiera najpopularniejsze formaty audio, ma polskojęzyczny interfejs, a jego i tak dużą funkcjonalność możemy rozszerzać, instalując dodatki dedykowane do programu (**DVD-KOD: 014**).
Zobaczmy, w jaki sposób obsługiwać Audacity i korzystać z najciekawszych funkcji programu.



DIGITALIZUJEMY STARE NAGRANIA

Stare nagrania zachowane na kasetach audio czy płytach winylowych w miarę upływu czasu tracą jakość. Dlatego dobrze jest je zdigitalizować, czyli zamienić na format cyfrowy. Zobaczmy, jak to zrobić za pomocą Audacity.

1 Z płyty (**DVD-KOD: 013**) lub za pomocą aplikacji KŚ+ instalujemy program Audacity, a następnie uruchamiamy aplikację, klikając dwa razy na pulpicie na ikonę.

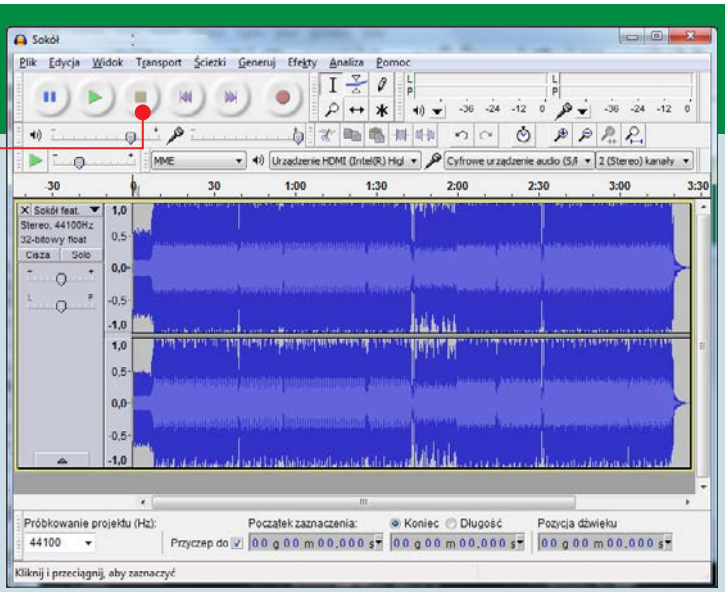
2 Podłączamy odtwarzacz, z którego chcemy przegrać nagranie analogowe do komputera. W głównym oknie Audacity klikamy na przycisk, po czym włączamy odtwarzanie nagrania.

3 Dźwięk nie będzie słyszalny w głośnikach, ale w oknie programu Audacity będzie widoczny wykres głośności nagrywanego właśnie utworu. W przykładzie Komputer Świata widać rejestrację niewielkiego szumu (ciszy) i moment, w którym zaczyna się nagrywanie właściwych dźwięków.

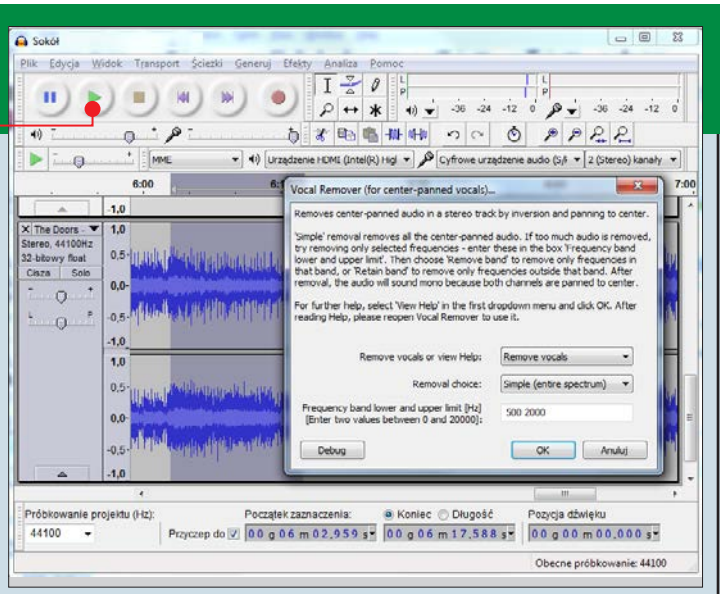
POŁĄCZENIE ODTWARZACZA Z KOMPUTEREM

Aby zdigitalizować nagranie, musimy podłączyć odtwarzacz analogowy do komputera. Jeśli jest to na przykład magnetofon, to możemy wykorzystać jego wyjście słuchawkowe, które za pomocą odpowiedniego przewodu (najczęściej zakończonego wtykami mini-jack – mini-jack dostępnego w sklepach z elektroniką)

podłączamy do wejścia liniowego na płycie głównej w komputerze. Złącze to ma zazwyczaj kolor niebieski. Jeśli mamy tylko laptop, to opcjonalnie możemy wykorzystać złącze mikrofonowe oznaczone kolorem czerwonym.

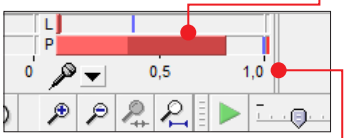


Po otworzeniu pliku dźwiękowego w Audacity zobaczymy wykres dźwięku. Ułatwia on zaznaczanie fragmentów utworu przeznaczonych do edycji



W Audacity znajdziemy mnóstwo narzędzi do efektów specjalnych. Bazę tę możemy uzupełniać, instalując do aplikacji dodatkowe wtyczki

4 Warto wiedzieć, że zwiększając głośność w odtwarzaczu audio, zwiększa się też amplituda (wysokość) wykresu odzwierciedlająca głośność nagrania. Optymalnie jest wyregulować głośność w taki sposób, aby amplituda mieściła się na widocznym wykresie. Może być w tym pomocny dynamiczny wskaźnik widoczny w górnej części okna aplikacji.



Uwaga! Zbyt silny sygnał wejściowy powoduje, że nagranie będzie zniekształcone. Nagrywanie zaczynamy więc od przyciszonego źródła i stopniowo zwiększamy głośności tak, aby wykres dźwięku ledwo dochodził do poziomu 1.0.

5 Po zakończeniu odtwarzania kończymy rejestrację dźwięku, klikając na przycisk.

USUWAMY SZUMY

Przy rejestracji nagrania analogowego razem z właściwym dźwiękiem rejestruje się również szum. Zobaczmy, jak go usunąć z całego nagrania.

1 Za pomocą suwaka przesuwamy wykres na początek nagrania. Myszą zaznaczamy fragment, który zawiera tylko szum. Aby upewnić się, że zaznaczyliśmy właściwy fragment, najlepiej go odtworzyć, klikając na.

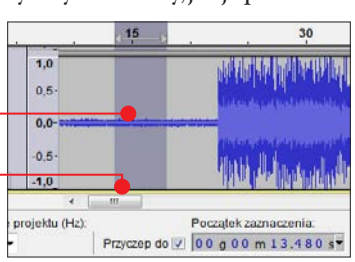
2 Następnie z menu Efekty wybieramy Usuwanie szumu... i w nowym oknie klikamy na przycisk Uzyskaj profil szumu.

3 Klikamy na wykres dźwięku i zaznaczamy cały utwór, wciskając na klawiaturze przyciski ctrl A. Opcjonalnie myszą możemy zaznaczyć tylko fragment nagrania, z którego Audacity usunie szum.

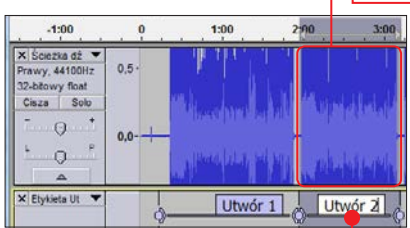
4 Ponownie z menu Efekty wybieramy Usuwanie szumu... i klikamy na przycisk OK. Szum z nagrania zostanie usunięty.

ZAPISUJEMY NAGRANIE W OSOBNYCH PLIKACH

Całe nagranie (na przykład strona kasety czy winylu) zostanie zarejestrowane jako jeden duży plik muzyczny. Zobaczmy, jak je podzielić przed zapisaniem na dysk na kilka mniejszych plików.



1 Na wykresie w Audacity zaznaczamy fragment nagrania, który chcemy zapisać w osobnym pliku. Zazwyczaj jest to jeden z wielu utworów oddzielony fragmentem ciszy.



2 Z menu Ścieżki wybieramy Dodaj etykietę w miejscu zaznaczenia. W polu edycji wpisujemy nazwę dla zaznaczonego nagrania i wciskamy enter. Powtarzamy operację dla pozostałych fragmentów, które chcemy zapisać.

3 Następnie z menu Plik wybieramy Eksportuj wiele plików. W nowym oknie na rozwijanej liście wybieramy format, w jakim Audacity zapisze pliki. Klikając na, możemy dodatkowo ustalić jakość nagrania i inne dane dla wybranego formatu. Poniżej ustalamy miejsce zapisu plików.

4 Klikamy na Plik i w kolejnych oknach na OK. Pliki muzyczne zostaną zapisane w wybranym przez nas formacie i z nazwami ustalonymi w **2** punkcie tej wskazówki.

Uwaga! Do zapisywania plików MP3 w Audacity niezbędne jest zainstalowanie kodeka LAME. Znajdziemy go na płycie Niezbędnika (DVD-KOD: 023) oraz w aplikacji KŚ+. **rpw**

WIĘCEJ W KŚ+

Opisywany program to jedno z najważniejszych i najpopularniejszych narzędzi w swojej kategorii. Warto więc lepiej poznać jego funkcje. Dlatego właśnie Czytelnicy tego numeru Niezbędnika otrzymują dodatkowe strony przydatnych porad w cyfrowej postaci. Pliki z uzupełnieniem znajdziemy w e-wydaniu tego numeru Niezbędnika w KŚ+. By je otworzyć, należy w KŚ+ zarejestrować unikalny kod nadrukowany na etykiecie płyty DVD dołączonej do tego wydania. Aby to zrobić, w oknie aplikacji KŚ+ klikamy na przycisk Zarejestruj nowy kod, a w wypadku, gdy korzystamy ze strony **ksplus.pl**, logujemy się na swoje konto i klikamy na Zarejestruj kod. Jeśli Niezbędnik kupiliśmy jako e-wydanie, kod zostanie automatycznie aktywowany.

NAJLEPSZY EDYTOR PLIKÓW MUZYCZNYCH

Audacity 2.0.5

Edytując pliki muzyczne, możemy przygotować autorski podkład do naszego nagrania wideo, nietuzinkowy dzwonek do telefonu czy też po prostu pobawić się w miksowanie muzyki. Łatwo jest to zrealizować, korzystając nawet z podstawowych funkcji Audacity polegających na wycinaniu fragmentów nagrań, przesuwaniu lub kopiowaniu ich w dowolne miejsce klipu czy też łączeniu wielu ścieżek dźwiękowych w jedną.

ZAPISUJEMY REFREN Z PIOSENKI

Wycięty z piosenki refren może nam posłużyć do przygotowania podkładu muzycznego do filmu lub do stworzenia dzwonka do telefonu.

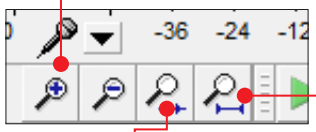
1 Otwieramy okno Audacity, klikamy na Plik, Otwórz... i na dysku dwa razy klikamy na plik muzyczny, który chcemy edytować. Wczytany utwór będzie widoczny w oknie programu jako wykres dźwięków.

2 Aby zlokalizować wybrany fragment, możemy odsłuchać piosenkę, klikając na . Przesuwający się wskaźnik na wykresie pokazuje aktualnie odsłuchiwane dźwięki.

3 W trybie odsłuchu nie są aktywne funkcje edycyjne. Dlatego, kiedy możemy w przybliżeniu określić miejsce na wykresie, które odpowiada fragmentowi piosenki do wycięcia, zatrzymujemy odsłuchiwanie utworu przyciskiem .

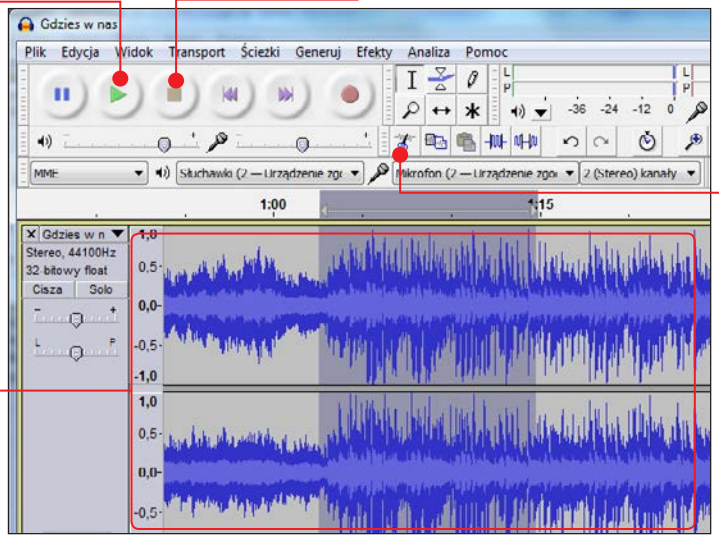
4 Następnie wybieramy narzędzie zaznaczania i przytrzymując wciśnięty przycisk myszy, zaznaczamy refren utworu na wykresie. Ponownie włączając odtwarzanie utworu, możemy odsłuchać wskazany wycinek pliku dźwiękowego.

5 Zaznaczenie wykonane w ten sposób może być mało precyzyjne. Dlatego dobrze jest powiększyć wykres i dokładnie ustalić początek i koniec zaznaczenia. Do powiększenia wykresu możemy wykorzystać narzędzie .

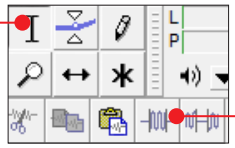


Klikając na , dopasujemy zaznaczenie do szerokości okna, a przyciskiem wyświetlimy całą ścieżkę dźwiękową.

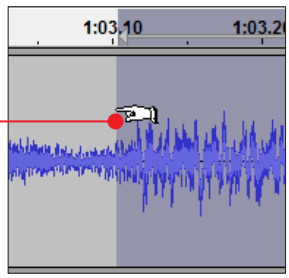
6 Aby dopasować zaznaczenie do utworu, ustawiamy kursor na jego początku, aż zmieni się grafika , następnie klikamy i przytrzymując przycisk myszy, ustalamy nowe położenie zaznaczenia. W ten sam sposób edytujemy koniec zaznaczenia.



7 Aby wyciąć zaznaczony fragment nagrania i usunąć części niezaznaczone, klikamy na przycisk . Alternatywnie możemy otworzyć nowe okno Audacity kombinacją klawiszy Ctrl N, przyciskami Ctrl C skopiować zaznaczone nagranie i kombinacją klawiszy Ctrl V wkleić refren w nowe okno programu.



8 Aby zapisać refren wycięty z piosenki, z menu Plik wybieramy Eksportuj... Wpisujemy nazwę utworu, ustalamy miejsce jego zapisu i format pliku muzycznego. Klikamy na Zapisz.



USUWAMY ZWROTKĘ Z UTWORU

Znając narzędzie zaznaczania, możemy poeksperymentować, na przykład usuwając zwrotkę z wybranej piosenki. Taki utwór może zaskoczyć naszych znajomych i służyć do dalszej edycji oraz miksowania nagrań.

1 Do Audacity wczytujemy piosenkę, a następnie powtarzamy punkty 1–6 poprzedniej wskazówki, z tą różnicą, że zamiast refrenu zaznaczamy zwrotkę przeznaczoną do usunięcia.

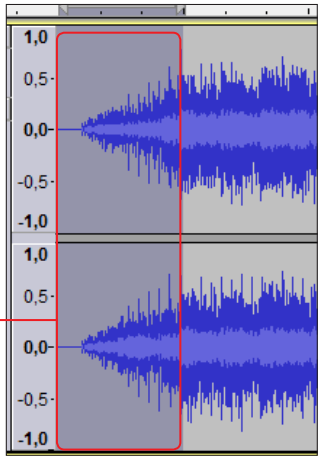
2 Usuwamy zaznaczony fragment, klikając na . Pozostałe części nagrania automatycznie zostaną połączone w jeden utwór muzyczny.

3 Zmienioną piosenkę zapisujemy tak, jak zostało opisane w 8 punkcie poprzedniej wskazówki.

ROBIMY NARASTAJĄCY DZWONEK DO KOMÓRKI

Wiele smartfonów nie ma opcji pozwalającej na ustawienie dzwonka z narastającą głośnością. Wtedy ustawienie dużej głośności dzwonka w pewnych sytuacjach stwarza dyskomfort. Natomiast niska głośność powoduje, że często dzwonek jest niesłyszalny. Problem ten możemy łatwo rozwiązać. Wystarczy, że za pomocą Audacity odpowiednio poprawimy dzwonek lub przygotujemy nowy z fragmentu piosenki MP3.

1 W Audacity otwieramy plik muzyczny przeznaczony na dzwonek do telefonu lub zgodnie z poprzednimi wskazówkami przygotowujemy w programie fragment klipu, który chcemy wykorzystać na dzwonek.



2 Zaznaczamy około dziesięciu – piętnastu pierwszych sekund utworu i następnie z menu Efekty wybieramy Zgłaśnianie. W zaznaczonym fragmencie pliku muzycznego głośność będzie narastała aż do normalnej wartości.

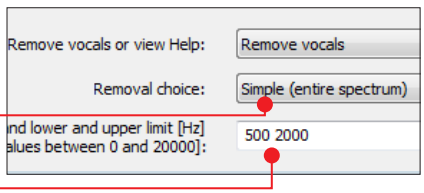
3 W ten sposób przygotowany dzwonek wystarczy zapisać na dysku komputera, a następnie przegrać do smartfona i później odpowiednio skonfigurować aparat telefoniczny. Przygotowany plik będzie miał narastającą głośność.

USUWAMY WOKAL Z PIOSENKI

Za pomocą Audacity możemy dodać wiele niepowtarzalnych efektów do piosenek. Jednak jedna z ciekawszych funkcji aplikacji pozwala na usuwanie lub znaczne wyciszanie wokalu z utworu (patrz ramka). Plik przygotowany w ten sposób może nam posłużyć do zabawy w karaoke. Bardziej uzdolnieni użytkownicy mogą nawet dodać własny głos do podkładu muzycznego piosenki.

1 W Audacity otwieramy piosenkę, z której chcemy usunąć wokal. Wciskając na klawiaturze jednocześnie Ctrl i A, zaznaczamy cały utwór. Następnie z menu Efekty wybieramy Vocal Remover (for center-panned vocals).

2 W nowym oknie możemy ustalić przedział częstotliwości dźwięku, który zostanie odfiltrowany, i wybrać metodę usuwania wokalu. Kliknięciem na OK rozpoczynamy usuwanie głosu. Aby sprawdzić efekt filtra, wystarczy odtworzyć piosenkę.



3 W pierwszej kolejności warto wypróbować domyślne ustawienia aplikacji. Jeśli nie przyniosą one zamierzonego efektu, wówczas można cofnąć zmiany, wciskając jednocześnie Ctrl i Z i poeksperymentować z innymi ustawieniami filtra. Należy przy tym pamiętać, że ludzki głos ma częstotliwość od 150 do 7000 Hz, przy czym najwięcej dźwięków jest w przedziale od 300 do 3000 Hz.

DODAJEMY WŁASNY GŁOS

Mając odrobinę zdolności wokalnych, możemy do podkładu muzycznego dodać własny śpiew. Nasz głos możemy również podkładać w formie komentarzy do nagrania. Do rejestracji głosu najlepiej wykorzystać zewnętrzny mikrofon podłączony do komputera przez złącze mikrofonowe (zazwyczaj koloru czerwonego).

1 Wczytujemy do Audacity podkład muzyczny, do którego dodamy głos. Może to być także piosenka lub inna ścieżka dźwiękowa, do której chcemy dodać własne komentarze głosowe.

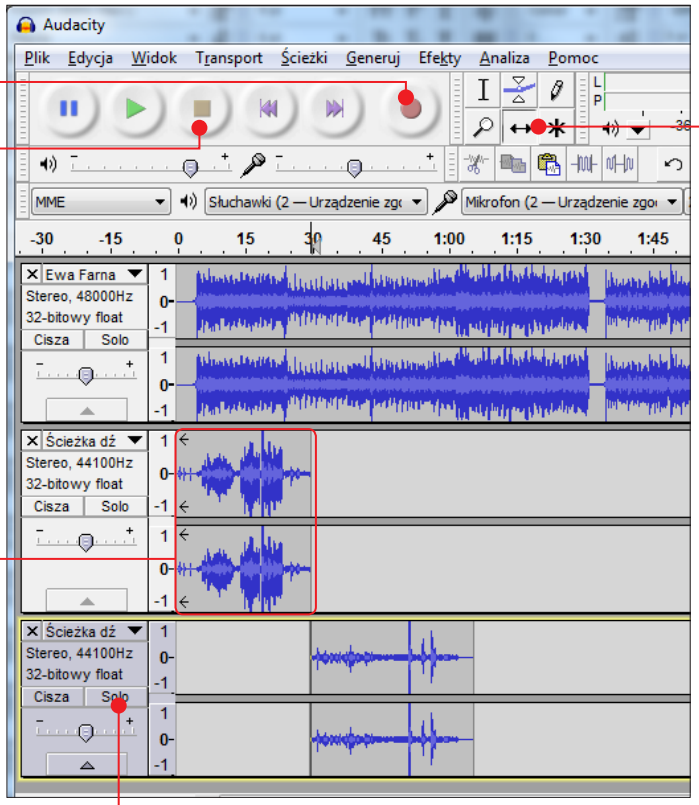
2 Wskaźnik zaznaczania ustawiamy w miejscu na wykresie, od którego chcemy zacząć nagrywanie głosu. Możemy również zaznaczyć fragment – wtedy zaznaczenie będzie wyznaczało miejsce nagrania i jego czas.

3 Kliknięciem na przycisk rozpoczynamy nagrywanie głosu, a przerywamy je, klikając na .

4 Zarejestrowana ścieżka dźwiękowa widoczna będzie jako oddzielny wykres. Powtarzając punkty 2 i 3, możemy dodawać kolejne nagrania zapisywane na osobnych wykresach.

PRACA Z WIELOMA ŚCIEŻKAMI

1 Po rejestracji ścieżek dźwiękowych możemy je wszystkie jednocześnie odsłuchać. Wystarczy ustawić wskaźnik zaznaczania w odpowiednie miejsce i rozpocząć odtwarzanie.

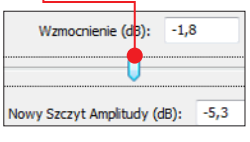


2 Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby odsłuchać tylko jedną z wielu ścieżek wczytanych do Audacity. W tym celu przy wybranym wykresie wystarczy kliknąć na i odsłuchać utwór.

3 Analogicznie możemy wyłączyć odsłuch tylko jednej ścieżki dźwiękowej. Służy do tego przycisk Cisza.

4 Do pracy z wieloma ścieżkami dźwiękowymi z pewnością przyda się narzędzie do przesuwania nagrania w czasie. Aby z niego skorzystać, klikamy na . Klikamy na wybrany wykres i przytrzymując przycisk myszy, przesuwamy go w dowolne miejsce.

5 Każdą ścieżkę dźwiękową wczytaną do programu możemy oddzielnie edytować. Na przykład możemy nieco przyciszyć podkład muzyczny, żeby dostosować jego głośność do nagranego głosu. Aby to zrobić, zaznaczamy fragment nagrania. Następnie z menu Efekty wybieramy Wzmacniaj... W otwartym oknie przesuwamy nieco suwak w lewą stronę i klikamy na OK.



6 Aby zapisać wszystkie ścieżki w jednym pliku, z menu Plik wybieramy Eksportuj... Wpisujemy nazwę utworu i ustalamy miejsce jego zapisu. Klikamy na Zapisz i na OK.

WARUNKI TECHNICZNE DO USUWANIA WOKALU

- Piosenka, z której chcemy usunąć wokal, musi być zapisana w dwóch kanałach (stereo).
- Najlepszy kalu można uzyskać z nagrań zapisanych w formacie bezstratnym, na przykład nieskompresowanym pliku WAV, który można utworzyć, ripując płytę CD-Audio.
- Całkowite możliwe tylko z utworów, które mają identycznie zapisany śpiew w obu kanałach stereo.
- Niewielkie odstępstwa od wymienionych reguł spowodują, że po konwersji utworu nadal śpiew będzie słyszalny – najczęściej będzie znacznie wyciszony w stosunku do muzyki.

NAJLEPSZY EDYTOR PLIKÓW MUZYCZNYCH

Audacity 2.0.5

Wiele osób docenia Audacity za dużą elastyczność. Program ma wbudowanych wiele wtyczek do zmiany parametrów dźwięku, a dodatkową ich bazę możemy samodzielnie doinstalować. Na płycie Niezbędnika oraz w aplikacji KŚ+ znajdziemy na przykład paczkę z wtyczkami Audacity LADSPA plug-ins (DVD-KOD: 014) zawierającą prawie sto nowych wtyczek. Więcej dodatków znajdziemy na stronie programu Audacity, a także na innych witrynach dla miłośników tworzenia muzyki.

INSTALUJEMY DODATKI

1 Wtyczki do Audacity są plikami z rozszerzeniem lub innym. Większe dodatki mogą być także zapisane w osobnych folderach. Aby wtyczka była dostępna w Audacity, należy ją skopiować do folderu Plug-Ins, w folderze z programem. Dla 32-bitowych systemów Windows domyślnie jest to folder . W 64-bitowym systemie będzie to C:\Program Files (x86)\Audacity\Plug-Ins.

2 Instalacja dodatków z płyty Niezbędnika lub aplikacji KŚ+ odbywa się bardzo intuicyjnie. Wystarczy uruchomić plik z dodatkami i wtyczki zostaną skopiowane do odpowiedniego katalogu w Audacity. Inne wtyczki pobrane z internetu najczęściej będzie trzeba rozpakować do katalogu Audacity .

3 Po instalacji dodatków należy zrestartować Audacity. Po ponownym uruchomieniu wtyczki będą widoczne w menu Efekty.

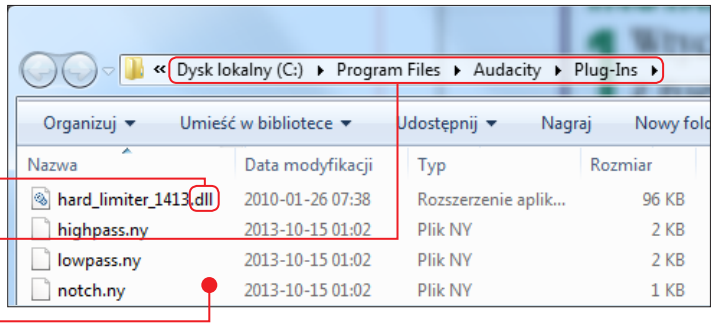
ZABAWA Z GŁOSEM

Wtyczki dostępne w Audacity możemy wykorzystać do zmiany naszego głosu. Po edycji może on być bardziej dojrzały, męski, kobiecy lub po prostu możemy przyspieszyć naszą mowę. Zobaczmy, jak za pomocą Audacity zmieniać nagrany głos.

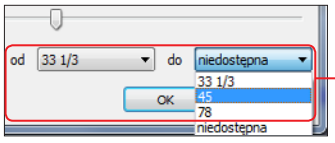
1 Otwieramy Audacity i zgodnie ze wskazówkami z poprzedniej strony nagrywamy nasz głos. Możemy także wykorzystać nagranie z dyktafonu lub telefonu zapisane w pliku MP3, które należy otworzyć w aplikacji.

2 Zaznaczamy cały plik muzyczny, wciskając na klawiaturze jednocześnie Ctrl i A.

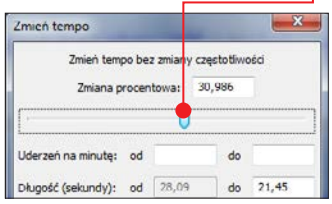
3 Z menu Efekty wybieramy Zmień prędkość... i w otwartym oknie suwakiem regulujemy szybkość odtwarzania ścieżki dźwiękowej. Odsłuchujemy zmieniony dźwięk, klikając na przycisk Podgląd, i jeśli jest on dla nas odpowiedni, klikamy na OK.

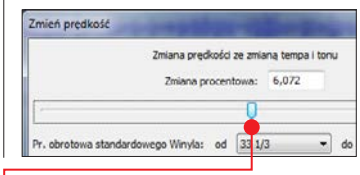


4 Opcja dostępna w dodatku do zmiany prędkości nagrania nam się przyda, jeśli kopiowaliśmy winyle do komputera i przez pomyłkę podczas kopiowania odtwarzaliśmy na przykład płytę 45 obr./min z prędkością 33 1/3 obr./min.



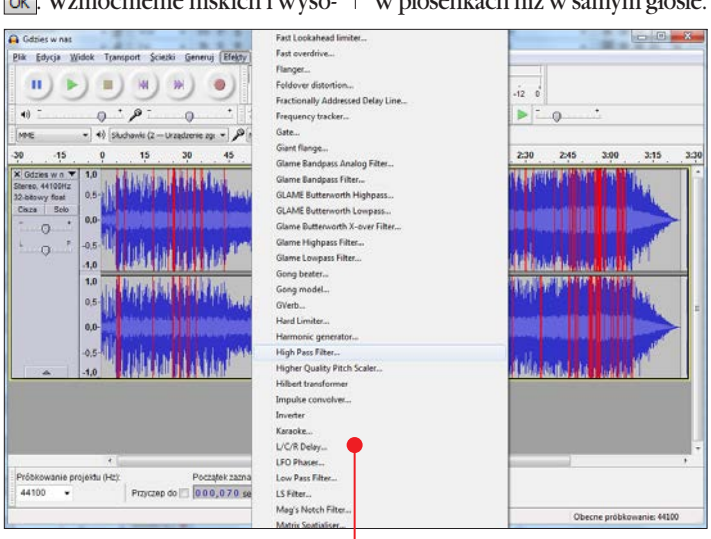
5 Przy zmianie prędkości nagrania automatycznie zmienia się również ton głosu. Możemy jednak zmienić tempo utworu bez zmiany tonu. Służy do tego wtyczka Zmień tempo... Wystarczy ją uruchomić z menu Efekty i wyregulować tempo nagrania suwakiem .



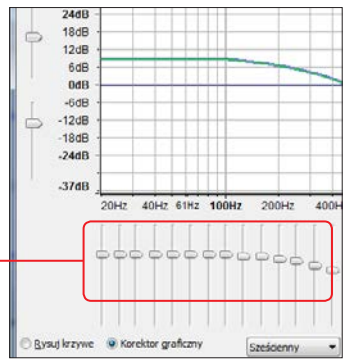


6 Za pomocą dodatku Zmień ton, analogicznie możemy zmienić barwę dźwięku bez zmiany prędkości nagrania. Głos po zmianie może mieć niską męską barwę lub wysoką, charakterystyczną dla głosu kobiety.

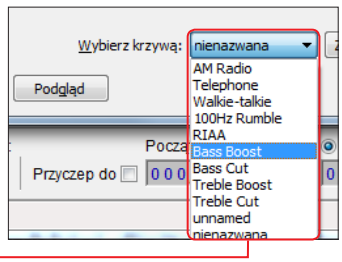
7 Barwę dźwięku możemy także zmieniać za pomocą narzędzia Korekcja graficzna.. Suwakami wzmacniamy lub wyciszamy określone częstotliwości. Możemy samodzielnie dostosować ustawienia do własnych preferencji lub skorzystać z domyślnych schematów ustawień dostępnych w interfejsie . Po wprowadzeniu zmian możemy je odsłuchać, klikając na przycisk Podgląd, i zaakceptować przyciskiem OK. Wzmocnienie niskich i wysokich tonów możemy również szybko wykonać, korzystając z dodatku Bass and Treble...



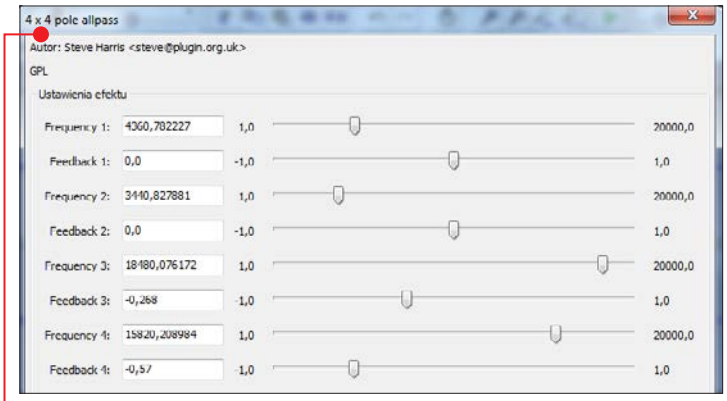
8 Do naszego nagrania możemy jeszcze dodać efekt pogłosu.



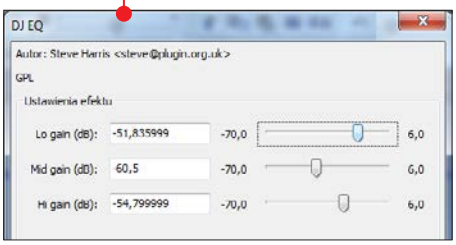
Umożliwia to wtyczka Reverb... dostępna w menu Efekty. Regulując suwaki, dostosowujemy ustawienia do własnych potrzeb i klikamy na OK. Echo możemy również dodać za pomocą wtyczki Echo... Chociaż dodatek ten znacznie lepiej sprawdza się do dodawania efektów w piosenkach niż w samym głosie.



9 Przeróżne ciekawe efekty można także uzyskać, wykorzystując dodatki z pakietu Audacity LADSPA plug-ins. Efekt metalicznego pogłosu uzyskamy na przykład za



pomocą wtyczki, a do stworzenia efektu nagrania zrobionego w profesjonalnym studio dobrze sprawdzi się dodatek.



10 Modyfikując nagranie, trzeba pamiętać, że nie ma uniwersalnego schematu pozwalającego na uzyskanie ciekawych efektów dźwiękowych. Wiele zależy od naszej wyobraźni i materiału, który poddamy obróbce. Dobrze jest eksperymentować z nagraniami własnego głosu i podłożonym podkładem muzycznym. Nagrania takie zmienione za pomocą odpowiednich wtyczek mogą tworzyć efekt głosu robota, ducha czy też brzmieć jak profesjonalne produkcje radiowe.

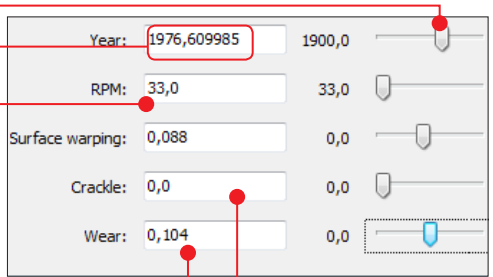
EFEKT PŁYTY WINYLOWEJ

Za pomocą dodatków warto zmieniać swój głos, ale także piosenki. Zobaczmy, jak z nowoczesnego cyfrowego nagrania stworzyć wersję z charakterystycznymi trzaskami, brzmiącą jak nagranie odtwarzane z płyty winylowej.

1 Instalujemy pakiet wtyczek Audacity LADSPA plug-ins. Następnie uruchamiamy Audacity i otwieramy w programie piosenkę, którą chcemy zmienić.

2 Zaznaczamy wykres dźwięków, wybierając na klawiaturze jednocześnie Ctrl i A. Z menu Efekty wybieramy VyNil (Vinyl Effect)...

3 W otwartym oknie możemy zmienić kilka ustawień. Regulując pierwszy suwak, ustalamy rok nagrania. Wpływa to na jakość charakterystyczną dla danego okresu. Im nagranie starsze, tym jego jakość będzie niższa. Ustawienie wartości około daje zauważalny efekt starego nagrania.



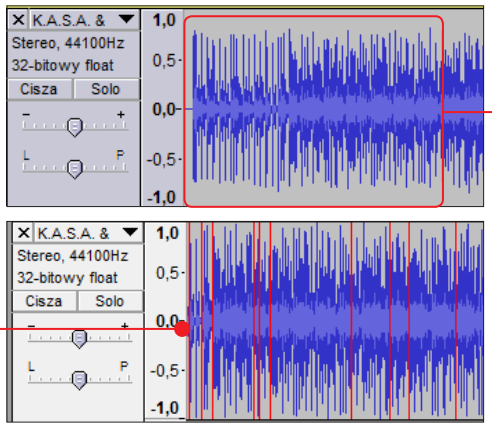
4 Parametr charakteryzuje prędkość obrotową płyty winylowej. Nie zmienia on szybkości odtwarzania, ale częstotliwości pojawiania się zakłóceń spowodowanych niedoskonałością nośnika i adaptera.

5 Ustawienie pozwala regulować efekt wypaczenia powierzchni płyty, a wzmacnia trzaski charakterystyczne dla starych nagrań. Ostatni suwak odpowiada natomiast za efekt zużycia nośnika.

6 Każde wprowadzone zmiany ustawień warto sprawdzić przed zastosowaniem. Służy do tego przycisk Podgląd. Jeśli ustawione parametry są właściwe, akceptujemy je, klikając na OK.

NORMALIZACJA NAGRAŃ

Dodawanie efektów dźwiękowych może spowodować, że wykres dźwięków w niektórych miejscach będzie miał zbyt dużą amplitudę. To może być powodem efektu przesterowania, zniekształcenia muzyki. Łatwo jest sprawdzić, czy nagranie ma zbyt dużą głośność. Wystarczy w Audacity wczytać utwór muzyczny i z menu Widok wybrać Pokaż obcięcie. Czerwone kreski na wykresie oznaczają miejsca, w których wykres dźwięku wykracza poza wartość. W niektórych przypadkach może nastąpić sytuacja odwrotna, kiedy charakterystyka dźwięku będzie zbyt płaska i utwór nie będzie miał optymalnej głośności. Aby skorygować ten efekt, musimy znormalizować dźwięk.



1 Wczytujemy do Audacity utwór, którego głośność chcemy znormalizować, i zaznaczamy go kombinacją klawiszy Ctrl i A. Następnie z menu Efekty wybieramy Normalizuj...

2 Zachowując domyślne ustawienia, najwyższe wartości na wykresie zostaną zmniejszone poniżej poziomu 1. Ustalając jeszcze niższą wartość w polu, głośność utworu zostanie bardziej obniżona.

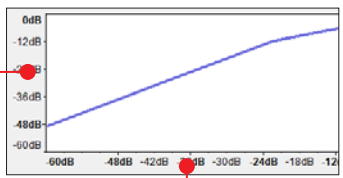
3 Klikamy na OK. Głośność piosenki zostanie znormalizowana, dzięki czemu przesterowania dźwięku zostaną usunięte i wykres będzie miał niższą amplitudę.

WYRÓWNANIE GŁOŚNOŚCI

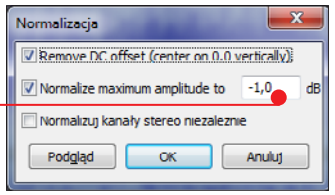
Miksując utwory, może się zdarzyć, że część nagrania jest cicho, a pozostała część głośno. W takich przypadkach głośność można wyrównać, korzystając z narzędzia kompresora zakresu dynamicznego.

1 Otwieramy nagranie w Audacity, zaznaczamy je i z menu Efekty wybieramy Kompresor...

2 Suwakiem Próg: ustalamy natężenie dźwięku, powyżej którego będzie on kompresowany, i zmieniamy poziom wzmocnienia cichych dźwięków. Zmiany obrazuje wykres, z którego w przykładzie Komputer Świata możemy odczytać, że na przykład dźwięki



o natężeniu zostaną wzmocnione do wartości około. Akceptujemy ustawienia, klikając na OK. **rpw**



KOMPLETNY I DARMOWY PAKIET BIUROWY

Apache OpenOffice 4.0.1

+ Darmowy pakiet biurowy stanowiący alternatywę dla płatnych narzędzi, na przykład Microsoft Office
+ Edytor tekstów Writer pozwala na tworzenie tekstów i ich szerokie formatowanie, zapewnia kompatybilność tekstów z formatami MS Office
+ Arkusz kalkulacyjny Calc umożliwia swobodną pracę z rozmaitymi rodzajami danych
+ Narzędzie Impress pozwala na kreowanie rozbudowanych prezentacji
+ Dzięki modułowi baz danych możliwe jest tworzenie i obsługa zbiorów danych
+ Funkcja tworzenia grafik umożliwia sporządzanie rozmaitego rodzaju rysunków

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **openoffice.org/pl**

DVD-KOD: 008
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **300 MB**
Cena: **darmowy**

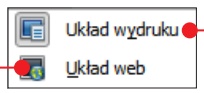
Pakiet biurowy to jedno z narzędzi najczęściej wykorzystywanych podczas codziennej pracy z komputerem. Na rynku najbardziej znanym tego typu oprogramowaniem jest MS Office oferowany przez koncern Microsoft. Jednak pakiet z Redmond, choć rozbudowany i funkcjonalny, ma dość istotną wadę – trzeba za niego zapłacić kilkaset złotych (dokładne ceny są zależne od wersji kupowanego pakietu).

Na szczęście jest sposób, by korzystać na co dzień ze wszystkich przydatnych funkcji pakietu biurowego bez konieczności wydawania na niego dużych sum. Wystarczy bowiem zainstalować w komputerze darmową alternatywę dla MS Office'a w postaci pakietu Apache OpenOffice (**DVD-KOD: 008**). Mamy do czynienia z prawdziwym kombajnem oferującym komplet narzędzi niezbędnych do codziennej pracy biurowej. W skład pakietu wchodzi między innymi edytor tekstów Writer, arkusz kalkulacyjny Calc oraz narzędzie o nazwie Impress służące do tworzenia prezentacji.

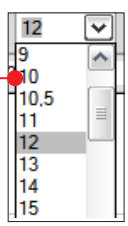
WRITER – FORMATOWANIE TEKSTU

1 Po zainstalowaniu Apache OpenOffice i jego pierwszym uruchomieniu zobaczymy główne okno pakietu. Aby rozpocząć pracę nad tekstem za pomocą edytora Writer, klikamy na przycisk ●.

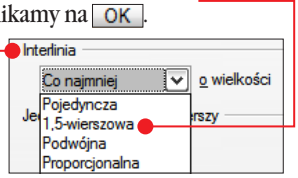
2 Uruchomi się edytor tekstów Writer wraz z nową, domyślną stroną dokumentu. Przed rozpoczęciem wprowadzania tekstu powinniśmy zdecydować, czy nasz dokument będzie publikowany w sieci, czy też zostanie sporządzony jako dokument papierowy i wydrukowany. W górnej części okna klikamy na przycisk Widok. Jeżeli w rozwiniętym menu wybierzemy opcję ●, wówczas nasz tekst będzie wyglądał dokładnie tak, jak zobaczy go później internauta w oknie swojej przeglądarki. Jeśli natomiast klikniemy na ●, to nasz dokument na ekranie będzie identyczny z tym, jaki otrzymamy na wydruku.



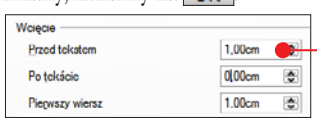
3 Zanim zaczniemy pisanie nowego tekstu, ustalamy jego podstawowe parametry. W górnej części okna klikamy na rodzaj czcionki i wybieramy jedną z nich, na przykład ●. Następnie określamy rozmiar czcionki. Klikamy na okno z domyślną wielkością 12 i ustalamy własny rozmiar, na przykład ●.



4 Kolejnym krokiem jest ustalenie interlinii, czyli odległości pomiędzy wierszami w tekście. Klikamy na przycisk Format, a następnie na Akapit... Pojawi się nowe okno, w którym w części ● wybieramy wielkość odstępu, na przykład ●. Na koniec klikamy na OK.



5 W tej samej sekcji Akapit... możemy określić rozmiar wcięcia, które ma się pojawiać w każdym kolejnym akapicie naszego dokumentu (akapit pojawia się po każdym użyciu klawisza enter w trakcie wpisywania tekstu). Po uruchomieniu wspomnianej sekcji w odpowiednich polach ustalamy rozmiar wcięcia, na przykład ●. Aby zaakceptować wprowadzone zmiany, klikamy na OK.



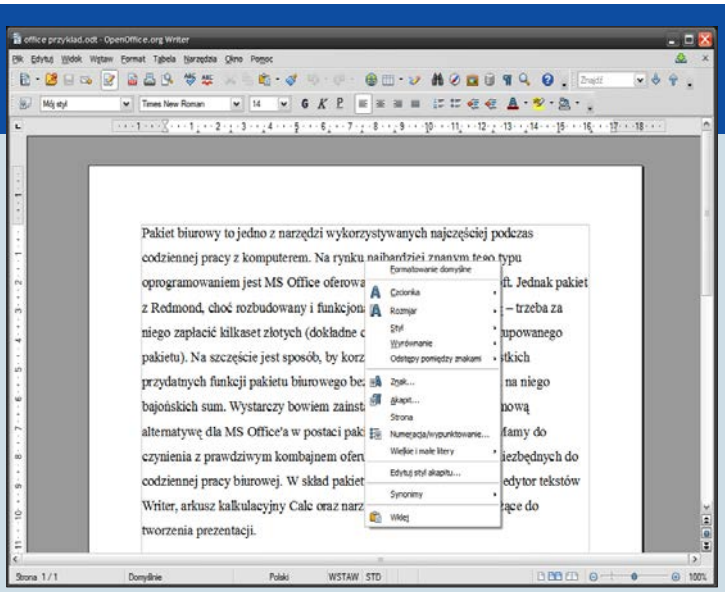
Apache OpenOffice 4.0.1 freeware **DVD-KOD: 008**

LibreOffice 4.1.4 freeware **DVD-KOD: 053**

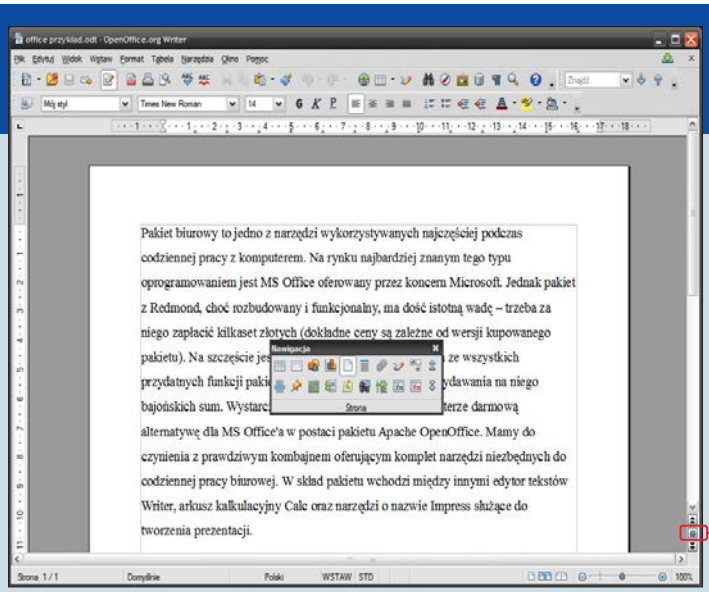
PDFsam 2.2.2 32-bit freeware **DVD-KOD: 061**

PDFsam 2.2.2 64-bit freeware **DVD-KOD: 062**

Prezi 5.0.6 freeware **DVD-KOD: 065**



W edytorze tekstu Writer dostęp do podstawowych narzędzi edycyjnych jest możliwy po kliknięciu na tekst prawym przyciskiem myszy



Pracę z dokumentem znacznie ułatwia moduł Nawigacji dostępny po kliknięciu na przycisk ●. Pozwala on szybko przeglądać różne elementy dokumentu

WŁASNY STYL TEKSTU

Jest bardzo prawdopodobne, że wszystkie wymienione w poprzedniej wskazówce elementy formatowania składają się na ulubiony przez nas i najczęściej stosowany styl tworzenia dokumentu. Czy za każdym razem, rozpoczynając wpisywanie tekstu, musimy przechodzić od nowa przez wskazane wcześniej elementy formatowania? Na szczęście nie. Wystarczy utworzyć własny niestandardowy styl dokumentu.

1 W głównym oknie edytora Writer klikamy na Format i na Style i formatowanie.

2 Pojawi się nowe okno. Na wolne pole klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy Nowy... . Nowemu stylowi nadajemy nazwę, na przykład Mój styl, i ustalamy preferowane elementy formatowania, opisane w poprzedniej wskazówce. Klikamy na OK.

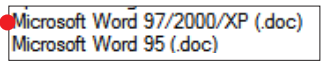
3 Aby zastosować utworzony przez nas styl, po otwarciu nowego dokumentu klikamy na przyciski z punktu **1** tej wskazówki lub używamy klawisza F11. Otworzy się okno, w którym wskazujemy utworzony wcześniej styl Mój styl. Wpisywanie tekstu będzie teraz przebiegać według zdefiniowanych przez nas wcześniej reguł.

ZAPISYWANIE I ZMIANA USTAWIEŃ AUTOZAPISU

Oczywiście każdy tworzony przez nas tekst musimy zapisać, by był on później dostępny. W edytorze Writer działa funkcja autozapisu, jednak domyślnie zachowuje ona tekst co 15 minut. To zbyt rzadko – jeżeli nagle nastąpi awaria lub wyłączenie komputera z powodu braku prądu, stracimy sporą część tworzonego tekstu. Warto więc zmienić opcję autozapisu.

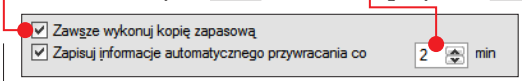
1 Zacznijmy od zapisu dokumentu. W trakcie jego tworzenia lub po zakończeniu pracy używamy kombinacji przycisków Ctrl i S na klawiaturze.

2 W nowym oknie nadajemy dokumentowi nazwę, na przykład office przykład. Następnie wybieramy lokalizację dokumentu Pulpit. Domyślnie Writer zapisuje dokumenty w formacie Dokument tekstowy OpenDocument (.odt). Aby zapisać go w formacie .doc, zgodnym z pakietem MS Office, w opcjach wybieramy ●. Na koniec klikamy na przycisk Zapisz. Plik zostanie zapisany.



3 Żeby zmodyfikować Autozapis i ustalić krótszy czas automatycznego zachowywania dokumentów, w głównym oknie edytora klikamy kolejno na przyciski Narzędzia i na Opcje... . Wybieramy opcję Ładuj/Zapisz oraz Ogólne.

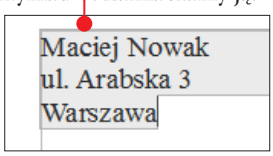
4 W kolejnym oknie ustawiamy nową wartość autozapisu, na przykład ●. Warto też zaznaczyć opcję ●, aby Writer tworzył kopie zapasowe dokumentu. Na zakończenie klikamy na OK.



AUTOTEKST

Jeżeli w tworzonych dokumentach często używamy powtarzającej się frazy, możemy ułatwić sobie pracę, wstawiając automatycznie do tekstu konkretny fragment. Do tego celu służy funkcja o nazwie Autotekst.

1 Otwieramy nowy dokument, wpisujemy frazę, która ma zostać użyta w Autotekście, na przykład ●. Zaznaczamy ją.



2 Wybieramy przyciski Edytuj oraz Autotekst... . Nadajemy wpisowi Autotekstu nazwę, na przykład Wizytówka, i ustalamy skrót, powiedzmy Skrót W. Klikamy na Autotekst i wybieramy opcję Nowy.

3 Teraz, podczas pisania tekstu w miejscu, gdzie chcemy użyć frazy z Autotekstu, wciskamy literę W na klawiaturze i klawisz F3. Fraza zostanie automatycznie umieszczona w dokumencie. **am**

WIĘCEJ W KŚ+

Opisywany program to jedno z najważniejszych i najpopularniejszych narzędzi w swojej kategorii. Warto więc lepiej poznać jego funkcje. Dlatego właśnie Czytelnicy tego numeru Niezbędnika otrzymują dodatkowe strony przydatnych porad w cyfrowej postaci. Pliki z uzupełnieniem znajdziemy w e-wydaniu tego numeru Niezbędnika w KŚ+. By je otworzyć, należy w KŚ+ zarejestrować unikalny kod nadrukowany na etykiecie płyty DVD dołączonej do tego wydania. Aby to zrobić, w oknie aplikacji KŚ+ klikamy na przycisk Zarejestruj nowy kod, a w wypadku, gdy korzystamy ze strony **ksplus.pl**, logujemy się na swoje konto i klikamy na Zarejestruj kod. Jeśli Niezbędnik kupiliśmy jako e-wydanie, kod zostanie automatycznie aktywowany.

KOMPLETNY I DARMOWY PAKIET BIUROWY

Apache OpenOffice 4.0.1 – Calc

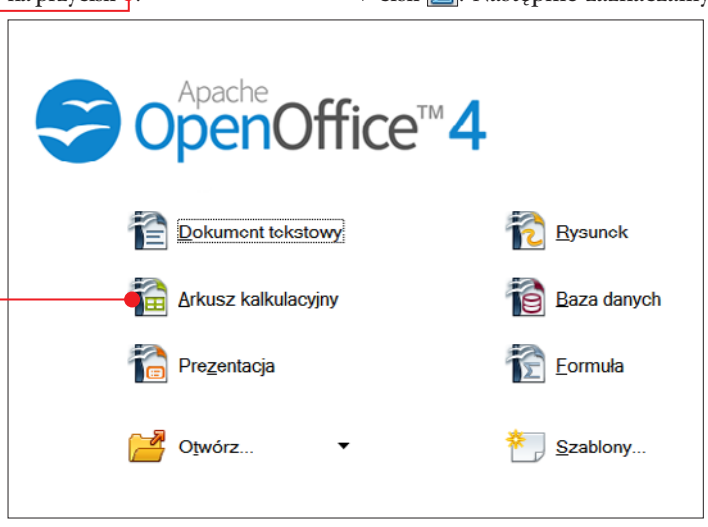
Na poprzednich stronach znajdziemy opis i wskazówki do edytora tekstów Writer, stanowiącego część pakietu biurowego Apache OpenOffice 4 (DVD-KOD: 008). Obok niego drugim najczęściej wykorzystywanym przez użytkowników modułem jest arkusz kalkulacyjny o nazwie Calc.

Calc jest oprogramowaniem, które pomoże nam w dokonywaniu wielu, nawet najbardziej skomplikowanych obliczeń. Zawiera wszystkie niezbędne narzędzia pozwalające na dokonywanie takich operacji, a później przedstawianie otrzymanych wyników obliczeń w rozmaitej formie, na przykład wykresów.

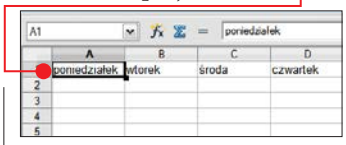
Osoby dobrze znające arkusze kalkulacyjne po uruchomieniu narzędzia Calc poczują się od razu jak w domu. Początkujący użytkownicy będą musieli poświęcić nieco czasu na zapoznanie się z programem, jednak poniższe wskazówki powinny im to znacznie ułatwić.

DZIAŁANIA NA KOMÓRKACH

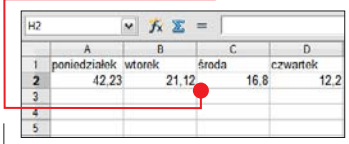
1 Dokonywanie podstawowych obliczeń w programie Calc nie jest trudne. Uruchamiamy pakiet OpenOffice za pomocą skrótu na pulpicie. Otworzy się główne okno aplikacji, w którym klikamy na przycisk.



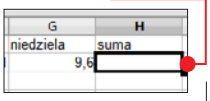
2 Zobaczymy główne okno nowego arkusza kalkulacyjnego zawierające gotowe do pracy komórki. Powiedzmy, że chcemy obliczyć nasze tygodniowe wydatki domowe. Najpierw w komórki wpisujemy dni tygodnia. Klikamy na konkretną komórkę, aby była aktywna, czyli zaznaczona specjalną ramką.



3 Teraz w komórki położone poniżej konkretnych dni tygodnia wprowadzamy odpowiadające im sumy, na przykład.

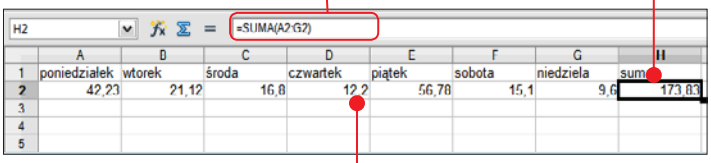


4 Po wpisaniu wszystkich wymaganych przez nasz projekt wartości przechodzimy do ostatniej wolnej komórki w szeregu. W niej powinien pojawić się wynik naszych obliczeń, czyli suma liczb wprowadzonych w poprzednich komórkach.

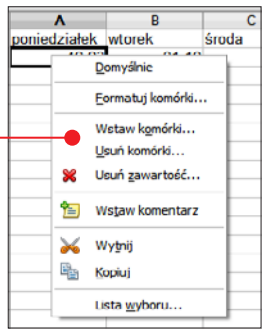


5 Teraz w części okna powyżej naszej tabeli klikamy na przycisk. Następnie zaznaczamy myszą kolejne komórki z wpisanymi kwotami, przytrzymując lewy Shift na klawiaturze. Przewidziane przez nas działanie pojawi się w specjalnym oknie. Na zakończenie wciskamy enter na klawiaturze lub klikamy na w oknie programu.

6 Wynik pojawi się we wcześniej zaznaczonej komórce.



7 Z każdą z dostępnych w arkuszu komórek możemy wykonać kilka różnych działań. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na komórkę zobaczymy menu, w którym możemy wybrać jedną z dostępnych tam funkcji, na przykład usunąć ją, skopiować czy sformatować.



MODYFIKACJA ARKUSZA

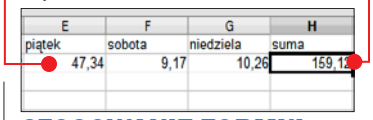
Musimy pamiętać, że arkusz w programie Calc jest dokumentem wielokrotnego użytku. Co to oznacza? Otóż raz utworzony może nam służyć do częstego dokonywania tego samego działania, ale z użyciem innych, nowych wartości. Aby to jednak było możliwe, musimy zapisać stworzony arkusz.

1 W głównym oknie tworzonego arkusza kalkulacyjnego klikamy na przyciski Plik oraz Zapisz.

2 W nowym oknie wybieramy nazwę dokumentu, na przykład wydatki1. Następnie wskazujemy format zapisywanego arkusza Arkusz kalkulacyjny OpenDocument (.ods) i klikamy na przycisk Zapisz.

3 Po ponownym otwarciu dokumentu możemy zmienić wprowadzone w nim wartości – w naszym przykładzie może tak się zdarzyć, gdy zechcemy podsumować domowe wydatki z kolejnego tygodnia.

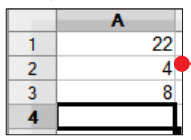
4 W miejsce wpisanych wcześniej sum wprowadzamy nowe wartości, na przykład. Zauważymy, że ostatnia komórka z wynikiem dodawania automatycznie zmieni swoją zawartość, prezentując aktualną sumaryczną wysokość naszych tygodniowych wydatków.



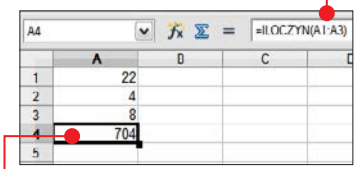
STOSOWANIE FORMUŁ

Program Calc, podobnie jak każdy inny arkusz kalkulacyjny, byłby niewiele wart, gdyby możliwe było przeprowadzanie za jego pomocą jedynie najprostszych obliczeń. Aplikacja pozwala nam na dokonywanie całego wachlarza rozmaitych operacji związanych z wprowadzanymi do arkusza danymi. Jest to możliwe dzięki tak zwanym formułom. Zobaczmy, jak zastosować je w praktyce.

1 Powiedzmy, że chcemy pomnożyć kilka różnych liczb. W nowym arkuszu w kolejnych komórkach wpisujemy odpowiednie wartości, na przykład. Ostatnią komórkę pozostawiamy wolną – pojawi się w niej wynik zastosowanej formuły.

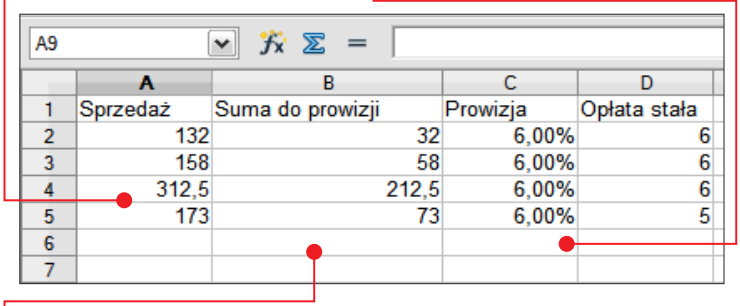


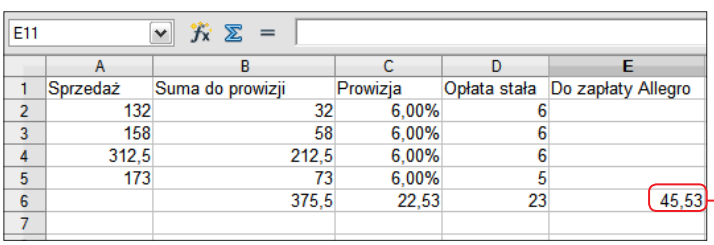
2 Wpisujemy odpowiednią formułę i zaznaczamy komórki w sposób podany na poprzedniej stronie.

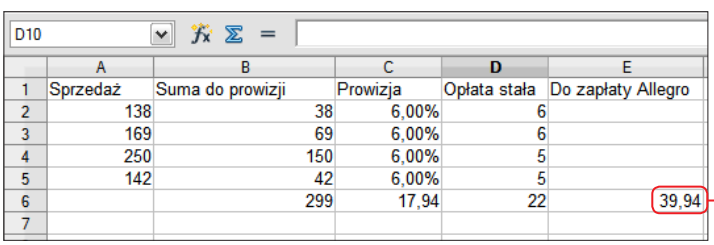


3 Wciskamy klawisz enter na klawiaturze. W najniższej komórce pojawi się wynik naszego mnożenia.

4 Dokonajmy za pomocą odpowiedniej formuły bardziej skomplikowanego obliczenia. Załóżmy, że chcemy wyliczyć prowizję, którą musimy zapłacić od sprzedaży kilku towarów w serwisie Allegro. Sporządzamy więc odpowiednią tabelkę z liczbami.



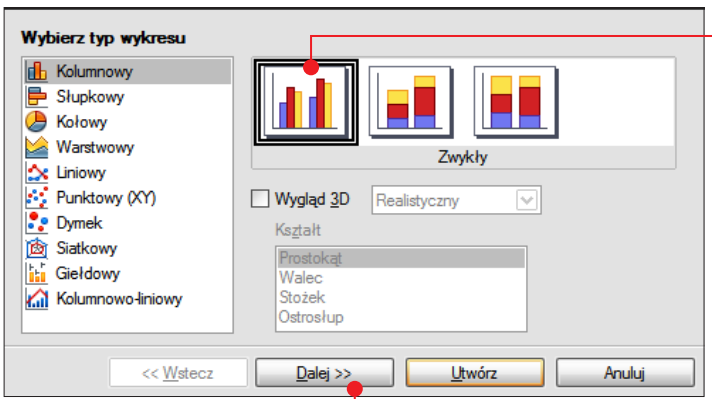




5 Zaznaczamy komórkę B6. W oknie powyżej tabelki wstawiamy =SUMA(B2:B5). Wciskamy enter na klawiaturze. W komórce B6 pojawi się wynik 375,5. Teraz obliczamy procent od tej sumy. Zaznaczamy komórkę C6. Wstawiamy formułę =B6*6% i wciskamy enter. W komórce C6 zobaczymy łączną wysokość prowizji od sprzedanych towarów bez opłaty stałej 22,53. Teraz z kolei sumujemy cyfry w kolumnie D =SUMA(D2:D5). Po wciśnięciu enter uzyskamy wynik 23.

6 Na koniec dodajemy do siebie sumę prowizji i opłat stałych =SUMA(C6:D6) i wciskamy enter. Pojawi nam się suma, którą powinniśmy wnieść do Allegro jako opłatę za wystawienie i sprzedaż naszych przedmiotów w tym serwisie.

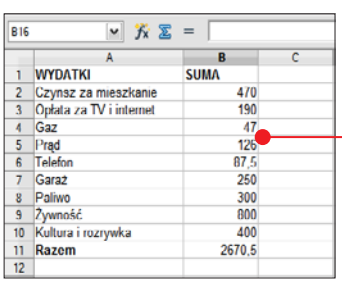
7 Sporządzony w opisany wcześniej sposób arkusz możemy wykorzystać także później, ponieważ zmieniając w konkretnych komórkach wpisane tam wartości, na bieżąco uzyskamy adekwatne do nich wyniki.



WSTAWIANIE WYKRESÓW

Wszystkie obliczenia i zestawienia, które przeprowadzamy w arkuszu kalkulacyjnym Calc, możemy zobrazować w postaci przejrzystego wykresu. Zobaczmy, jak to zrobić.

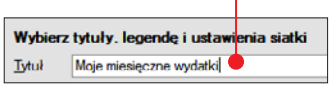
1 Sporządzamy na przykład zestaw miesięcznych wydatków w naszym gospodarstwie domowym i dokonujemy ich podsumowania według wskazówek opisanych w poprzednich częściach tego tekstu.



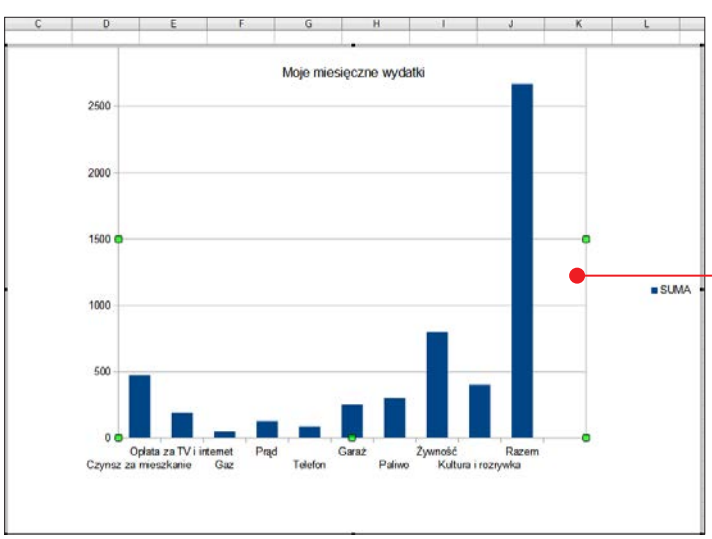
2 W głównym oknie arkusza Calc wybieramy przycisk. Pojawi się nowe okno, w którym wybieramy rodzaj wykresu, jaki nam odpowiada, na przykład. Klikamy na przycisk.

3 Zaznaczamy zakres danych, które mają zostać uwzględnione na tworzonym wykresie. Następnie klikamy na przycisk Dalej >>.

4 Nadajemy wykresowi nazwę, na przykład. Następnie klikamy na przycisk Utwórz.



5 Zdefiniowany przez nas wykres zostanie wstawiony do tworzego arkusza kalkulacyjnego obrazującego nasze miesięczne wydatki domowe.



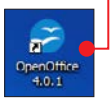
KOMPLETNY I DARMOWY PAKIET BIUROWY

Apache OpenOffice 4.0.1 – Impress

Oprócz edytora tekstów Writer i arkusza kalkulacyjnego Calc trzecim najczęściej wykorzystywanym elementem pakietu Apache OpenOffice 4 jest program Impress, przeznaczony do tworzenia prezentacji.
W tym wypadku mamy do czynienia z wielofunkcyjnym narzędziem pozwalającym na tworzenie rozbudowanych projektów zawierających elementy różnego typu – tekst, grafikę, wykresy czy tabele. Wszystko to możemy przedstawić w formie pokazu przejrzystych slajdów docierających do obiorców prezentacji z jasnym i zrozumiałym przekazem.

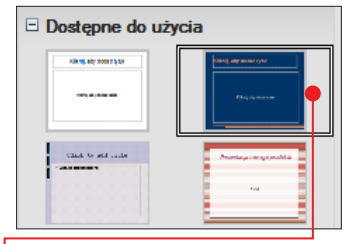
WZORCE STRON

1 Uruchamiamy pakiet Apache OpenOffice za pomocą ikony skrótu na pulpicie Windows. W głównym oknie wybieramy program Impress, klikając na przycisk.

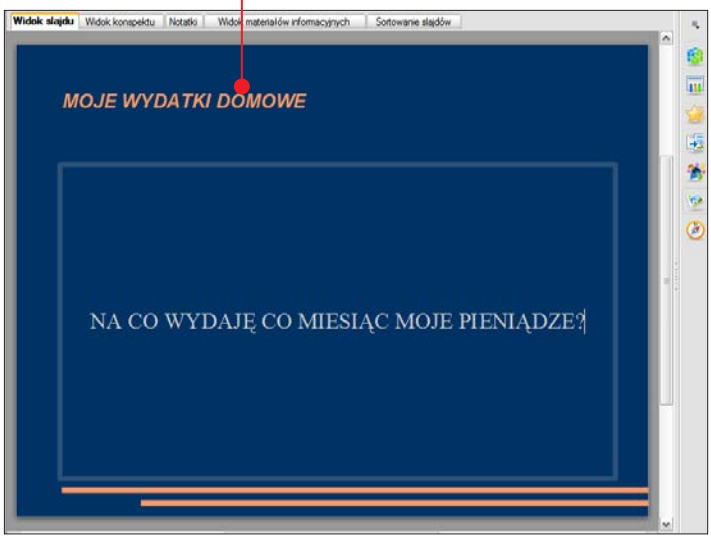


2 Zobaczymy główne okno aplikacji. Jeżeli jesteśmy początkującymi użytkownikami podobnych narzędzi, to przy projektowaniu prezentacji będzie nam najłatwiej skorzystać z gotowych szablonów. Aby to zrobić, wybieramy przycisk.

3 W głównym oknie po prawej stronie pojawią się gotowe do wykorzystania wzorce. Wybieramy jeden z nich, na przykład.

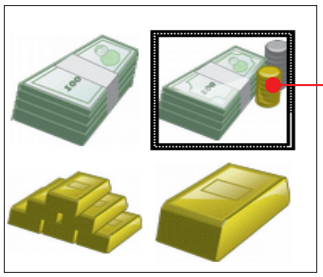


4 Załóżmy, że nasza przykładowa prezentacja będzie dotyczyła tego samego zagadnienia, co w wypadku opisanego wcześniej arkusza kalkulacyjnego Calc, czyli naszych domowych, miesięcznych wydatków. W zaznaczone pola wybranego slajdu wpisujemy nasz tekst.



GRAFIKI

1 Jak widać, powyższy slajd jest dosyć monotonny. Możemy go nieco ożywić, dodając na przykład gotową grafikę. W oknie po prawej wybieramy przycisk. Wskazujemy konkretną kategorię, na przykład Finanse. Pojawi się okno, w którym w bogatej kolekcji zaznaczamy interesujący nas motyw graficzny.

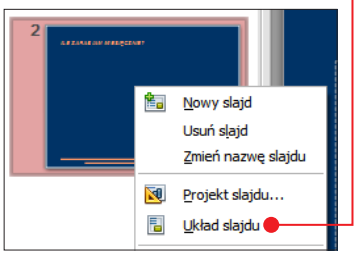


2 Zaznaczony obrazek przeciągamy w wybrane miejsce na tworzonym właśnie slajdzie. Teraz będzie on wyglądał bardziej interesująco niż wcześniej.

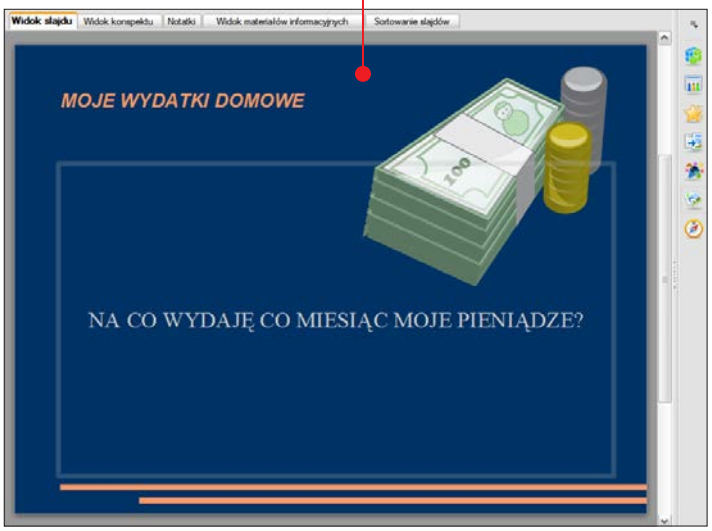
TEKSTY, WYKRESY, TABELE

1 Pora na kolejny slajd naszej prezentacji. W lewej części głównego okna na wolne pole klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję Nowy slajd.

2 Pojawi się nowy slajd, który musimy wstępnie zaprojektować. W lewej części okna klikamy prawym przyciskiem na miniaturę nowego slajdu i wybieramy tam opcję.

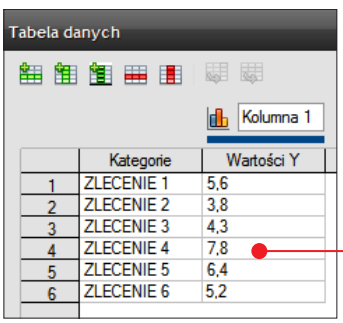


3 Wśród dostępnych układów slajdu wybieramy ten, który uważamy za odpowiedni. Pojawi się on w głównym oknie. Po lewej stronie slajdu wprowadzamy na przykład nasze przychody. Natomiast w prawej części możemy wstawić na wykres obrazujący nasze zarobki.

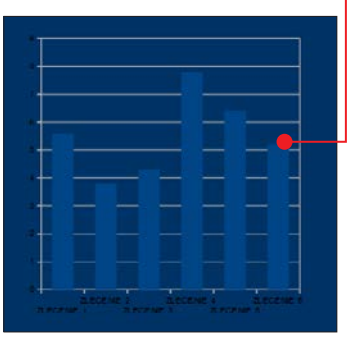


W tym celu klikamy na umieszczony tam przycisk.

4 Pojawi się podstawowa tabela, na której klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy Dane wykresu... . Następnie wprowadzamy dane konieczne do wykresu.

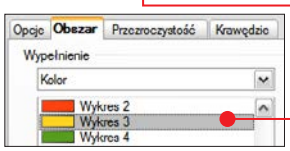


5 Wykres zostanie teraz dostosowany do danych, które wcześniej wprowadziliśmy.

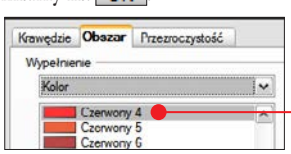


Aby jednak przybrał nieco bardziej atrakcyjną formę, musimy go nieco zmodyfikować. Znowu klikamy na wykres prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję Edycja. Następnie klikamy prawym przyciskiem na jakąkolwiek kolumnę i na Formatuj serie danych....

6 Pojawi się okno, w którym określamy barwę kolumn w wykresie, na przykład. Klikamy na OK.



Następnie klikamy na pole wykresu prawym przyciskiem myszy i wybieramy Formatuj obszar wykresu. Wskazujemy wybrany kolor tła i klikamy na OK.



7 Teraz nasz slajd będzie wyglądał tak. Oczywiście musimy pamiętać o zapisaniu projektu. Operację te przeprowadzamy według takiego samego schematu jak w programie Writer – opis znajdziemy na stronie 16 w numerze 1/2014 Niezbędnika.

WYKRES 3D

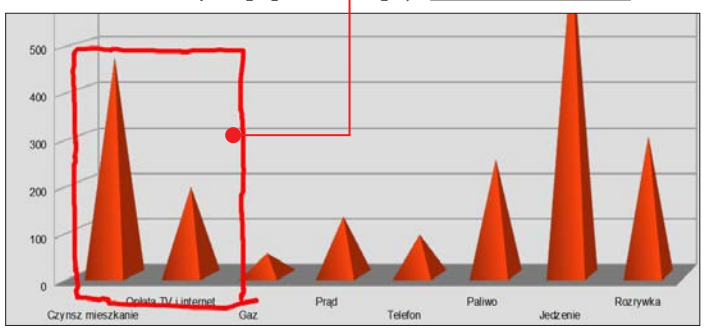
Program Impress pozwala na stosowanie różnych odmian wykresów. Wśród najciekawszych jest opcja wykresu trójwymiarowego, który z pewnością uczyni naszą prezentację bardziej atrakcyjną.

1 Po sporządzeniu i wstawieniu do slajdu nowego wykresu (w taki sam sposób, jak opisany w poprzedniej wskazówce) klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolny słupek i wybieramy przycisk Edycja. W nowym oknie znowu używamy prawego przycisku myszy i klikamy na Typ wykresu.

2 Pojawi się nowe okno, w którym wybieramy rodzaj wykresu

i zaznaczamy opcję Wygląd 3D. Następnie wybieramy rodzaj słupków, jakie chcemy zastosować, na przykład. Na koniec klikamy na przycisk OK.

3 Slajd z wykresem 3D będzie się prezentował tak. Zapewne zauważyliśmy, że dodano w nim grafikę (wskazówkę na ten temat znajdziemy na stronie obok) oraz zastosowano inny niż poprzednio wzorzec – o tym też pisaliśmy we wskazówce na stronie VII.

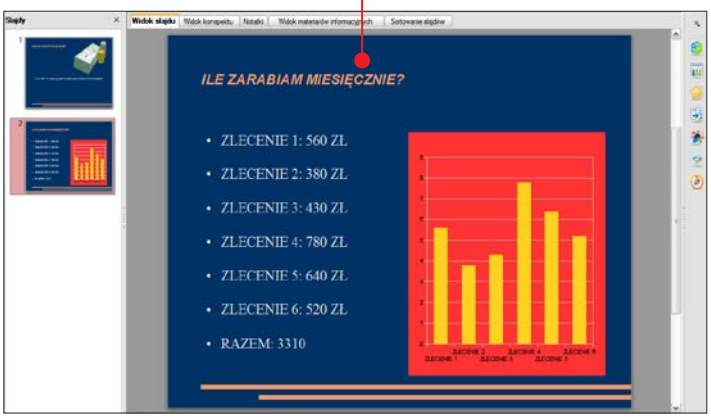


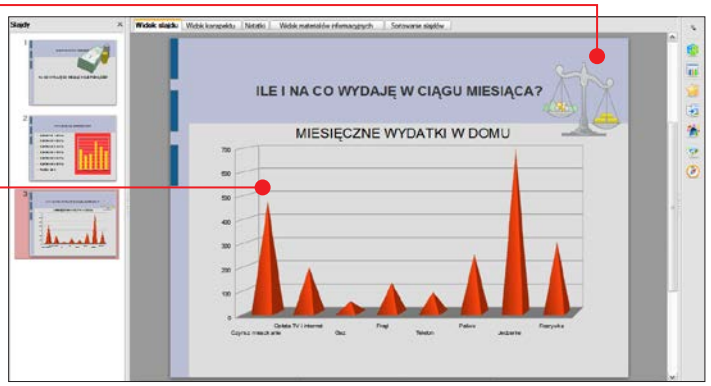
POKAZ SLAJDÓW

1 Po utworzeniu całej prezentacji pora zobaczyć, jak będzie się ona prezentowała. Zamykamy projekt, nad którym pracowaliśmy. Po jego ponownym otwarciu klikamy na przycisk Pokaz slajdów lub używamy przycisku F5 na klawiaturze. Rozpocznie się pełnoekranowy pokaz prezentacji. Slajdy zmieniamy, klikając na nie myszą lub wciskając klawisz spacja.

2 W trakcie prowadzenia prezentacji możemy oznaczać na slajdach na bieżąco określone obszary. Aby to zrobić, klikamy na Pokaz slajdów i na Ustawienia pokazu slajdów. W nowym oknie zaznaczamy opcję Wskaźnik myszy jako pióro.

3 Teraz podczas pokazu slajdów możemy zaznaczyć na nich dowolne obszary, rysować symbole i wprowadzać napisy. Aby usunąć zaznaczenie, klikamy na slajd w dowolnym miejscu prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję Usuń cały tusz ze slajdu. **am**





Abakan 4
DVD-KOD: 003

FORScan 2.1.14 beta
DVD-KOD: 032

FreeNAS 9.2
DVD-KOD: 036/037

GnuCash 2.4.13
DVD-KOD: 044

SketchUp 2013
DVD-KOD: 068

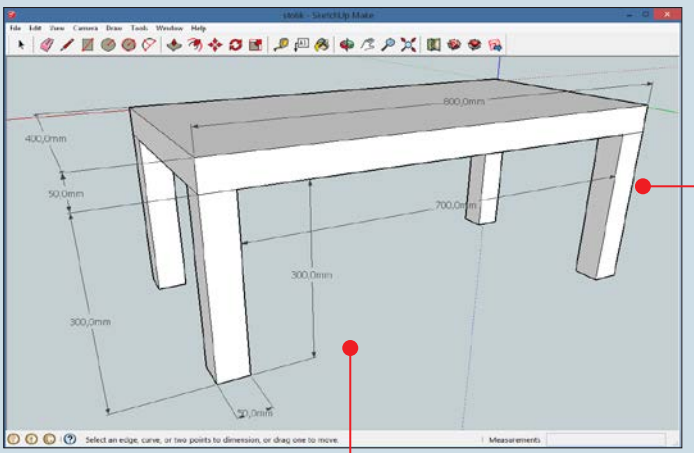
WinISD Pro
DVD-KOD: 081

XBMC Media Center 12.3
DVD-KOD: 082

JAK ZAPROJEKTOWAĆ I ZWYMIAROWAĆ MEBEL

SketchUp Make 2013

+ Intuicyjne narzędzia pozwalają tworzyć różnorodne bryły
+ Podgląd 3D tworzonej bryły możliwy z dowolnej perspektywy
+ Podpowiedzi ułatwiają szybkie zaznaczenia odpowiednich fragmentów i skalowanie
+ Narzędzie pchnij-ciągnij przekształci dwuwymiarowy obraz obiektu w model 3D
+ Możliwość nakładania tekstur lub zdjęć odwzorowujących naturalne powierzchnie
+ Pozwala na oświetlenie bryły 3D światłem słonecznym odpowiadającym wybranej porze roku
+ Miarka do wymiarowania



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Internet: **www.sketchup.com**

DVD-KOD: 068
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **do zastosowań domowych**

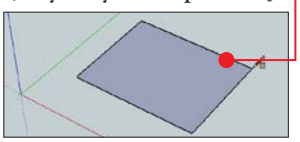
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **72,2 MB**
Cena: **darmowy**

Aplikacja SketchUp Make, znana jako narzędzie do tworzenia modeli 3D dla Google Earth, sprawdza się idealnie również przy tworzeniu projektów mebli, na przykład stolika.

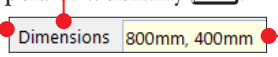
TWORZYMY MODEL

1 Instalujemy program z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 068) lub z KŚ+ i uruchamiamy. Klikamy na Template i wybieramy. Klikamy na Start using SketchUp.

2 Rysujemy blat. Wybieramy narzędzie i z wciśniętym przyciskiem myszy przeciągamy kursor, aby narysować prostokąt.

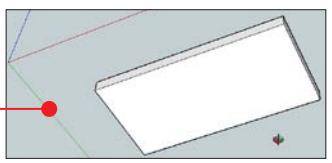


Bez dodatkowego klikania wpisujemy z klawiatury dokładne wymiary blatu. Wyświetlą się one w polu. Wciskamy enter.

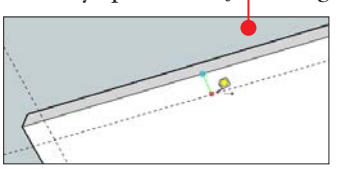


3 W menu klikamy na. Umieszczamy kursor nad blatem i wciskając przycisk myszy, przeciągamy kursor w górę. W polu zobaczymy grubość blatu. Możemy tu wpisać własną wartość.

4 Narzędziem ustawiamy widok tak, by widoczna była dolna część blatu, gdzie planujemy dodać nogi stołu. Kółkiem myszy zbliżymy lub oddalimy widok.

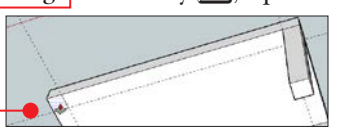


5 Dodajemy prowadnice, które pomogą utrzymać wymiar nóg. Klikamy na. Dla każdej z dolnych krawędzi blatu powtarzamy poniższy krok. Umieszczamy kursor pośrodku krawędzi, by obok kursora pojawił się komunikat Midpoint. Przeciągamy kursor, by utworzyć prowadnicę. Odległość prowadnicy od krawędzi wyświetlana jest w polu. Można ten wymiar wpisać z klawiatury.



6 Wybieramy narzędzie i umieszczamy je nad jednym z dolnych narożników. Tak jak w punkcie 2, rysujemy prostokąt, przeciągając kursor narzędzia do przecięcia się dwóch najbliższych prowadnic. Powtarzamy działanie dla pozostałych narożników.

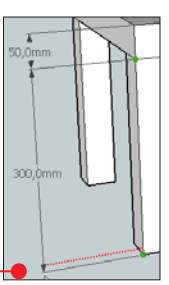
7 Wybieramy narzędzie i umieszczamy je nad jedną z nóg. Wciskamy ctrl, a potem

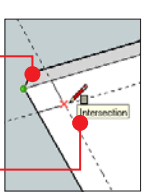


z wciśniętym przyciskiem myszy przeciągamy kursor w dół tak, by wydłużyć nogę. Z klawiatury wpisujemy długość nogi. Powtarzamy punkt dla pozostałych nóg.

WYMIARUJEMY MODEL

1 Z menu Tools wybieramy narzędzie Dimensions. Klikamy na końcu wymiarowanej krawędzi. Obok kursora pojawi się informacja Endpoint. Z wciśniętym przyciskiem myszy przeciągamy kursor do drugiego końca krawędzi lub punktu jej przecięcia z inną krawędzią, aż ponownie pojawi się informacja Endpoint. Przesuwamy kursor w bok.



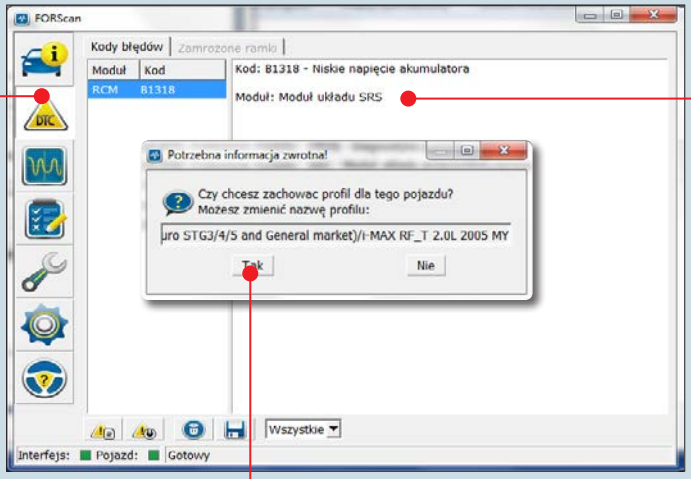


2 Punkt 1 powtarzamy dla każdej wymiarowanej krawędzi. Uzyskamy gotowy projekt stołu. **kż**

SPRAWDŹ, CO DOLEGA TWOJEMU AUTU

FORScan

+ Odczytuje i kasuje błędy usterek zapisane w elektronice auta
+ Pozwala monitorować parametry pracy samochodu
+ Polskojęzyczny interfejs, dodatkowe funkcje dla aut Mazda i Ford



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Verysoft**
Internet: **www.forscan.org**

DVD-KOD: 032
System: **Win XP, Vista, 7**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **9 MB**
Cena: **darmowy**

ELM327 to niedrogie urządzenie, które pozwala podłączyć się naszym smartfonem lub komputerem do samochodu. Każde nowe auto wyposażone jest w elektroniczne układy kontrolujące pracę silnika i pozostałych podzespołów. Podłączając notebook, możemy się więc dowiedzieć, czy wszystko działa dobrze, a w przypadku usterki wskazany zostanie wadliwy podzespół. ELM327 rozbuduje nasze auto o komputer pokładowy, podając wszystkie ważne statystyki (więcej w KŚ 3/2014).

PRZYGOTOWANIE

1 Z płyty dołączonej do Niezbędnika (**DVD-KOD: 032**) lub KŚ+ instalujemy aplikację FORScan. To uniwersalna aplikacja rozbudowana o dodatkowe funkcje dla posiadaczy aut marek Mazda i Ford. Ponieważ komputer będziemy musieli przenieść do auta, powinien to być notebook.

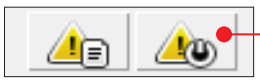
2 W następnym kroku podłączamy ELM327 pod złącze diagnostyczne samochodu (zazwyczaj jest poniżej kierownicy) i przekręcamy kluczyk w stacyjce, aby diody na desce rozdzielczej zapaliły się. Jeżeli interfejs ELM327 ma złącze USB, podłączamy je do komputera. Jeśli do komunikacji wykorzystuje standard Bluetooth, musimy połączyć go z komputerem (klikamy na ikonę i wybieramy Dodaj urządzenie).

DIAGNOSTYKA

1 Klikając na skrót, uruchamiamy program.

2 W głównym oknie programu klikamy na ikonę. Aplikacja odnajdzie podłączony moduł. Klikamy na, aby utworzyć profil auta.

3 Aby sprawdzić zapisane w elektronice auta usterki, klikamy na. W prawej części okna znajdziemy błędy wraz z opisem.

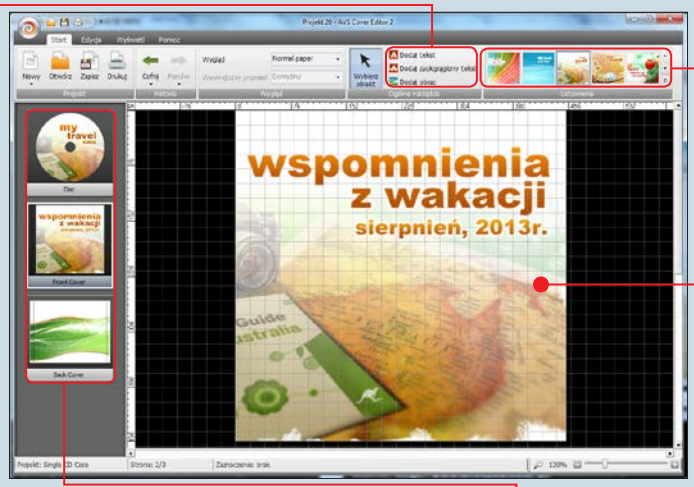


4 Auta rejestrują wiele tymczasowych usterek. Najlepiej więc spróbować je wymazać – to sposób na zgaszenie kontrolek na desce rozdzielczej. Klikamy na. **aś**

NAJLEPSZY DO PROJEKTOWANIA OKŁADEK PŁYT

AVS Cover Editor 2

+ Ma szablony do każdego rodzaju opakowań CD, DVD i Blu-ray
+ Schematy graficzne ułatwiają przygotowanie atrakcyjnych okładek
+ Polskojęzyczny interfejs użytkownika



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **AVS4YOU.com**
Internet: **avs4you.com/pl**

System: **Win XP, Vista, 7**
Ograniczenia: **brak**

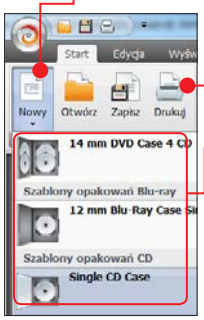
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **53 MB**
Cena: **darmowy**

Płyty opakowane w standardowe pudełka nie wyglądają zbyt atrakcyjnie. Ale na szczęście możemy to łatwo zmienić, tworząc i drukując niepowtarzalne okładki do opakowań CD/DVD i Blu-ray za pomocą darmowej aplikacji AVS Cover Editor 2. W programie znajdziemy nie tylko wiele szablonów do przeróżnych formatów opakowań, ale także grafiki, które w łatwy sposób dodamy do tworzonych okładek. Zobaczmy, jak obsługiwać tę aplikację.

PROJEKTUJEMY OKŁADKĘ

1 Z aplikacji KŚ+ instalujemy program AVS Cover Editor 2 i uruchamiamy go.

2 W głównym oknie klikamy na i z rozwijanej listy wybieramy format opakowania dla naszego pudełka z płytą.



3 W bocznym panelu klikamy na element, który chcemy edytować. Automatycznie będzie on widoczny w głównym panelu edycji.

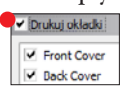
4 Klikamy na wybrany schemat graficzny. W ten sposób do edytowanego elementu zostanie dodane tło oraz domyślny tekst. Aby go zmienić, wystarczy na niego dwa razy kliknąć i w nowym oknie wprowadzić własne dane.

5 Możemy także wczytać swoje zdjęcie oraz dodać nową ramkę z tekstem. Służą do tego przyciski.

6 Powtarzając punkty 1–5, edytujemy kolejne elementy nadruku.

DRUKUJEMY OKŁADKĘ

1 Klikamy na ikonę. Aby wydrukować okładki przeznaczone do włożenia w opakowanie płyty, zaznaczamy pole i klikamy na Drukuj.



2 Jeśli mamy drukarkę umożliwiającą zadrukowanie krążków lub specjalny papier do naklejania na płytach, zaznaczamy Drukuj płyty i rozpoczynamy drukowanie, klikając na Drukuj. **rpw**

SAMODZIELNIE ZAPROJEKTUJ SUBWOOFER

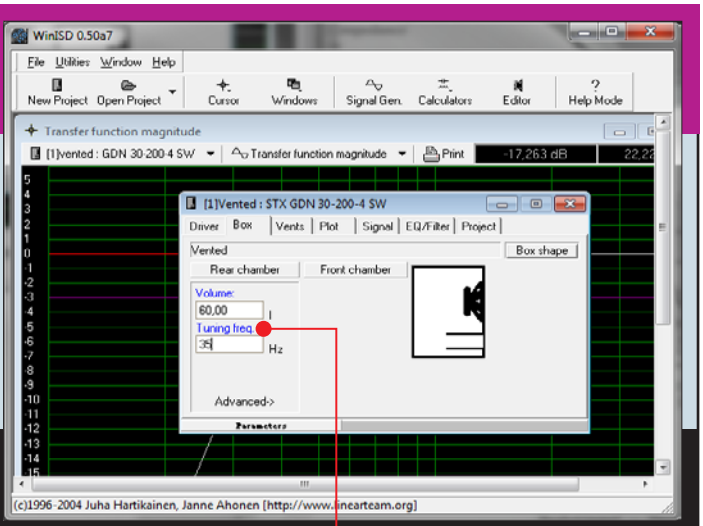
WinISD Pro Alpha

+ Pozwala zaprojektować subwoofer do auta lub zestawu kina domowego
+ Dobiera obudowę do wybranego głośnika
+ Obsługuje wiele typów obudów głośnikowych
+ Pozwala dobrać parametry tunelu bass-reflex
+ Przeprowadza symulację pracy subwoofera
+ Wyznacza charakterystyki i podstawowe parametry pracy subwoofera
+ Umożliwia wyliczenie filtrów

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Juha Hartikainen**
Internet: **www.linearteam.dk**

DVD-KOD: 081
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

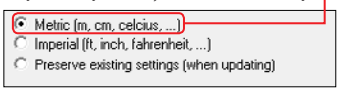
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **2 MB**
Cena: **darmowy**



Stworzenie dobrze grającej kolumny głośnikowej to nie lada wyzwanie. Wielkość i typ obudowy muszą być dokładnie dostosowane do konkretnego modelu głośnika. Każdy głośnik ma bowiem wiele parametrów, które określają zarówno jego cechy mechaniczne, jak i elektryczne. Na szczęście nie trzeba być inżynierem, aby przebrnąć przez wszystkie wyliczenia. Jeżeli chcemy zrobić samodzielnie subwoofer, z którego potężny bas uzupełni brzmienie naszych kolumn, skorzystajmy z programu WinISD Pro Alpha.

URUCHOMIENIE

1 Z płyty dołączonej do Niezbędnika (**DVD-KOD: 081**) lub KŚ+ instalujemy aplikację. W trakcie standardowego procesu wybieramy metryczne jednostki miary.



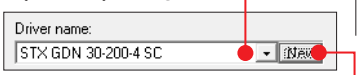
2 Po instalacji uruchamiamy aplikację, z menu wybierając WinISD Pro Alpha.

WYBÓR GŁOŚNIKA

Najważniejszym elementem subwoofera jest głośnik. Musi być to przetwornik niskotonowy o konstrukcji odpowiedniej do subwoofera: ponad 25 cm średnicy i duże wychylenie liniowe. Wybór konkretnego modelu zależy już od naszego budżetu, jednak za 100 złotych możemy kupić na przykład dość dobry przetwornik W.STX.12.2.300.8.FS.MC (GDN-30-200-SC) o mocy 150 watów. Ważne, aby producent głośnika w specyfikacji podawał parametry TS – to one posłużą nam do kalkulacji.

1 Po zainstalowaniu aplikacja zawiera już bazę parametrów głośników, nie ma jednak w niej polskich producentów. Dlatego pobieramy dodatkowo plik z bibliotekami głośników z KŚ+ i uruchamiamy go. Następnie kopiujemy zawartość katalogu parametry głośników do folderu, w którym zainstalowany jest program (C:\Program Filles\Linearteam\WinISD Pro\Drivers).

2 Otwieramy główne okno programu i klikamy na New Project. Następnie z listy wybieramy nasz głośnik.

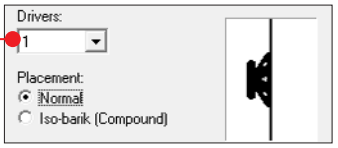


3 Jeżeli na liście nie znajdujemy go, klikamy na , aby samodzielnie stworzyć bibliotekę. W formularz wpisujemy parametry głośnika podane przez producenta.

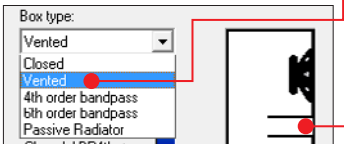
RODZAJ I POJEMNOŚĆ OBUDOWY

Naszym celem jest zaprojektowanie obudowy, która będzie pasowała wymiarami do naszego mieszkania lub auta, ale również jej objętość będzie odpowiednia dla głośnika. Wykonanie obudowy to dość proste zadanie. Najlepiej zakupić wycięte na wymiar boki w markecie budowlanym i skręcić je wkrętami do płyty karton-gips, dodając na łączeniach klej do drewna. Obudowa powinna być wykonana z płyty MDF. Aby wyglądała estetycznie, możemy ją później okleić fornirem, okleiną lub polakierować.

1 W kolejnym kroku definiujemy liczbę głośników w obudowie i sposób umieszczenia. Klikamy na Next.



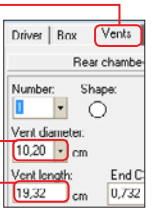
2 Następnie wybieramy typ obudowy. Może to być najprostsza konstrukcja zamknięta lub nieco lepsza obudowa typu bass-reflex. Wybieramy tę drugą opcję i klikamy dwukrotnie na Next.



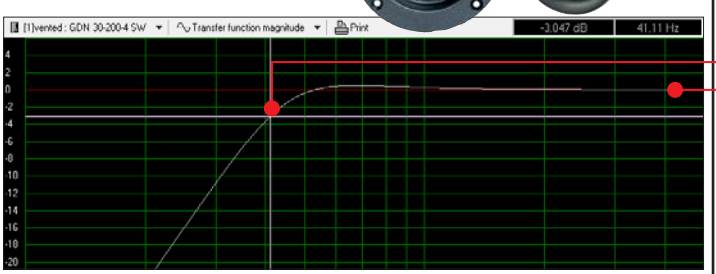
3 Rozpoczynamy od określenia pojemności obudowy. Dla takiego głośnika będzie to 60 litrów, częstotliwość, na którą zestroimy nasz subwoofer, wynosi 39 Hz. Wpisujemy te parametry w zakładce Box.

4 Zmieniając tę częstotliwość, obserwujemy charakterystykę przenoszenia subwoofera. Powinna być możliwie płaska. Jeżeli nie jest, zmieniamy częstotliwość. Wykres ten to również informacja o paśmie przenoszenia projektowanego przez nas głośnika. Wartość będzie graniczną częstotliwością.

5 Przechodzimy do zakładki i sprawdzamy obliczoną przez program średnicę i długość otworu bass-reflex.



6 Mamy już komplet informacji. Na podstawie objętości obudowy obliczamy jej wymiary. Tunel bass-reflex o odpowiedniej średnicy kupujemy w sklepie. Przyda się również terminal z zaciskami do przewodów głośnikowych. aś



ZAMIEŃ SWÓJ STARY PECET W NOWOCZESNY NAS

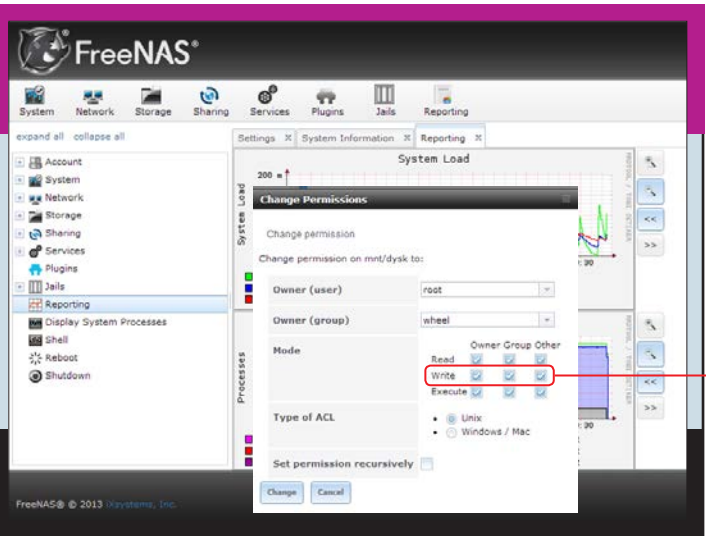
FreeNAS

+ Udostępnianie plików dla systemów Windows, Mac OS, Unix
+ Tworzenie macierzy dyskowych
+ Dodatkowe wtyczki poszerzające funkcjonalność NAS-a (klient sieci p2p, obsługa interfejsu XMBC, Plex Media Server, DLNA)
+ Wygodna obsługa za pomocą graficznego interfejsu
+ Monitoring pracy NAS-a, raportowanie błędów i ważnych zdarzeń i powiadamianie o tym użytkownika
+ Pozwala bezpiecznie udostępniać prywatne pliki w internecie
+ Do zainstalowania na pendrive, ma niewielkie wymagania

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Olivier Cochard-Labbe**
Internet: **www.freenas.org**

DVD-KOD: 036/037
System: **nie dotyczy**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **166 MB**
Cena: **darmowy**



Jeżeli mamy w domu sieć i korzystamy z więcej niż jednego urządzenia łączącego się z nią, warto pomyśleć o stworzeniu domowego NAS-a. Urządzenie takie posłuży nam do przechowywania wszystkich ważnych plików (multimedia, dokumenty) i zapewni prosty dostęp do tych danych z każdego urządzenia podłączonego do sieci domowej. Do naszej kolekcji zdjęć czy muzyki będziemy mieli dostęp zarówno ze smartfona, peceta, jak i z notebooka łączącego się przez sieć Wi-Fi. Okazuje się, że domowy NAS możemy mieć w domu, nie wydając ani złotówki. Wystarczy stary pecet z pojemnym dyskiem twardym i pendrive.

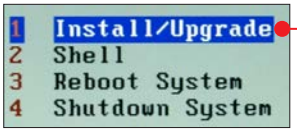
INSTALACJA

1 Aby stworzyć funkcjonalny i wygodny w obsłudze NAS, skorzystamy ze specjalnie przygotowanego systemu FreeNAS. Z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 036/037) kopiujemy na dysk obraz systemu – plik **FreeNAS-9.2.0-RELEASE-x64.iso.**

2 W Eksploratorze w systemie Windows klikamy na plik z obrazem lewym przyciskiem myszy i z paska narzędziowego wybieramy Nagraj. Umieszczamy czystą płytę w napędzie i nagrywamy instalator.

3 Następnie przechodzimy do naszego peceta, z którego chcemy zrobić serwer. Powinien być on podłączony do rutera kablem sieciowym. Podłączamy pendrive, umieszczamy płytę w napędzie i uruchamiamy z niej komputer.

4 Rozpocznie się ładowanie instalatora. Po minucie zobaczymy okno, w którym wybieramy ●, i wciskamy enter.



5 Następnie wybieramy dysk, na którym będzie zainstalowany NAS. Na liście powinien być widoczny pendrive i dysk twardy. Wybieramy pendrive ●, z którego będzie ładowany później system. Wciskamy enter. W kolejnym oknie instalator powiadomi nas, że usunie całą zawartość dysku – operację zatwierdzamy klawiszem enter.

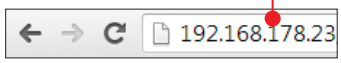
6 Rozpocznie się instalacja systemu NAS. Po kilku minutach wciskamy enter, wybieramy Reboot System, znów wciskamy enter. Komputer zostanie ponownie uruchomiony, wyjmujemy płytę z napędu.

7 Za pomocą klawisza delete (w niektórych komputerach F1) uruchamiamy BIOS i zmieniamy ustawienia tak, aby komputer uruchamiał się z pendrive'a ●. Zapisujemy ustawienia i wychodzimy z BIOS-u.

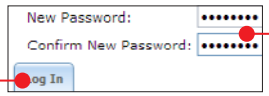
8 Nasz domowy NAS za chwilę zostanie uruchomiony. Ujrzymy wtedy listę opcji oraz adres IP ●, pod którym NAS dostępny jest w sieci lokalnej. Możemy wyłączyć monitor (a nawet go odłączyć) i pozostawić uruchomiony komputer, który teraz pełni rolę domowego serwera. Od tej pory do konfiguracji użyjemy innego komputera podłączonego do tej samej sieci – na przykład notebooka.

KONFIGURACJA

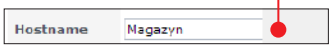
1 Uruchamiamy przeglądarkę i otwieramy stronę, wpisując adres serwera NAS ●.

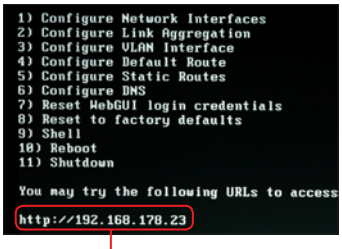


2 Po otworzeniu strony konfiguracji NAS-a zostaniemy poproszeni o ustawienie hasła. Wpisujemy je ● i klikamy na ●. Domyślna nazwa użytkownika to **root.**

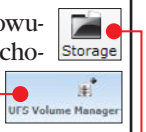


3 Następnie ujrzymy graficzny interfejs naszego NAS-a. Na początku zmieniamy nazwę, pod którą serwer będzie dostępny w sieci. Klikamy na ● i wpisujemy ●. Klikamy na Save.





4 Następnie przygotowujemy dysk do przechowywania danych. Klikamy na ● i na ●.



5 Wpisujemy nazwę dysku Volume name dysk i klikamy na Add Volume. Dysk za chwilę zostanie sformatowany.

6 Następnie udostępnimy folder w sieci lokalnej. Klikamy na Sharin, Windows (CIFS) Shares i na Add Windows (CIFS) Share.

7 W formularzu wpisujemy nazwę udostępnionego katalogu ●, klikamy na ● i wskazujemy dysk zamontowany w NAS-ie. Zaznaczamy opcję Allow Guest Access i klikamy na OK. System zaproponuje jeszcze uruchomienie usługi udostępniania – klikamy na Yes.

8 Pozostało nam jeszcze przypisać prawa dostępu dla wszystkich użytkowników. Klikamy na Storage, Volume, /mnt/dysk i na Change Permissions. Zaznaczamy opcje ● i klikamy na Change.

9 Aby otworzyć udostępnione w sieci zasoby, wpisujemy w Eksploratorze \\magazyn\Dokumenty. FreeNAS jest dużo badziej zaawansowany. Warto utworzyć użytkowników (Account), uruchomić dodatkowe serwisy (na przykład serwer FTP w Services) czy skorzystać z dodatków (Plugins). **aś**

TWORZENIE E-BOOKÓW I ZARZĄDZANIE BIBLIOTEKĄ

Calibre 1.21.0

+ Pozwala wygodnie zarządzać zbiorami elektronicznych książek
+ Dobrze radzi sobie z konwersją e-booków na wiele popularnych formatów
+ Synchronizuje dane między komputerem a czytnikami i innymi urządzeniami mobilnymi
+ Pozwala pobierać wiadomości z internetu i przekształcać je na e-booki
+ Może wysyłać teksty z internetu na przykład na komórkę
+ Zawiera sprawną przeglądarkę e-booków
+ Umożliwia udostępnianie księgozbiorów online
+ Pobiera dane o książkach z internetu
+ Pozwala na łatwe i wygodne przeszukiwanie e-biblioteki
+ Ma rozbudowany system filtrów i kategorii

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **calibre-ebook.com**

DVD-KOD: 016/017
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

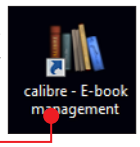
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **51,82 MB**
Cena: **darmowy**

W miarę jak przybywa nam e-booków na dysku komputera i w urządzeniach przenośnych, potrzeba poukładania tych zbiorów i zapanowania nad cyfrową biblioteką staje się coraz pilniejsza. Jak uporządkować e-księgozbiór? Pomoże nam w tym Calibre (**DVD-KOD: 016** – 32-bit, **DVD-KOD: 017** – 64-bit), najbardziej znana aplikacja do zarządzania zbiorami e-booków. Autor programu, Kovid Goyal, pisze o Calibre, że został opracowany przez użytkowników e-booków dla użytkowników e-booków. I dlatego ma wszystko, czego nowoczesny mól książkowy może potrzebować. Z powodu mnogości funkcji Calibre jest też nazywany „szwajcarskim scyzorykiem". Poznajmy tę ciekawą aplikację.

INSTALACJA

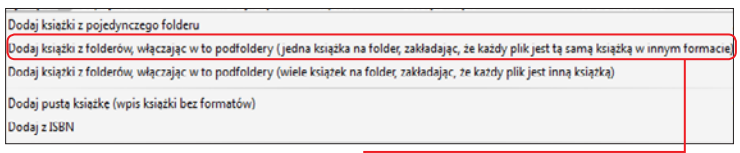
1 Calibre instalujemy z KŚ+ lub z płyty Niezbędnika, podając **DVD-KOD: 016** albo **DVD-KOD: 017**.

2 Po zainstalowaniu aplikację uruchamiamy, dwukrotnie klikając na ikonę skrótu.

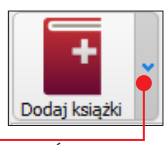


DODAJEMY KSIĄŻKI

Calibre, tak jak inne menedżery plików, nie zmienia lokalizacji plików, ale znacznie ułatwia trafienie do nich. Dodając e-booki do biblioteki Calibre, będziemy mieli podgląd całego naszego księgozbioru w jednym oknie i każdą książkę otworzymy jednym kliknięciem.



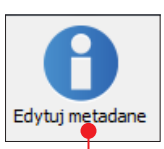
1 Aby dodać książkę do Calibre, klikamy na strzałkę przy ikonie w lewym górnym rogu okna programu, rozwijamy menu i wybieramy odpowiadające nam polecenie, na przykład. To wygodna opcja, jeśli pobraliśmy książkę w kilku formatach – wszystkie formaty automatycznie zostaną przypisane do jednego tytułu jako wersje tej samej książki, a nie osobne pozycje w bibliotece.



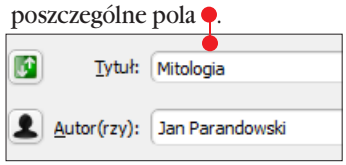
2 Wskazujemy programowi folder na dysku, w którym mamy zapisaną książkę, choćby Globalna wioska, klikamy na Wybierz folder. Dodawanie książki może zająć Calibre chwilę. Na koniec zobaczymy okładkę dodanej książki w oknie programu.

UZUPEŁNIAMY DANE O KSIĄŻCE

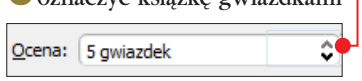
1 Aby uzupełnić dane o książce – dodać autora, wydawnictwo, opis albo wyszukać czy zmienić okładkę – klikamy na.



2 Otwiera się okno edycji metadanych. Możemy sami uzupełniać poszczególne pola.



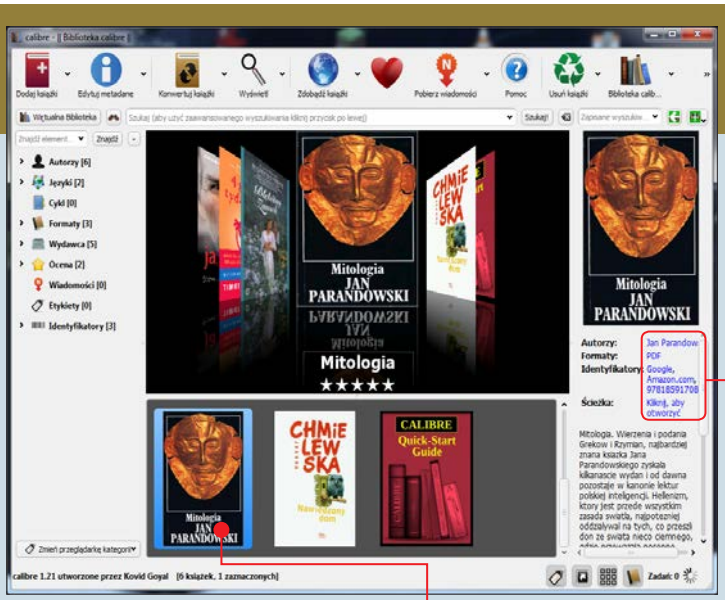
3 Klikając na strzałki, możemy oznaczyć książkę gwiazdkami



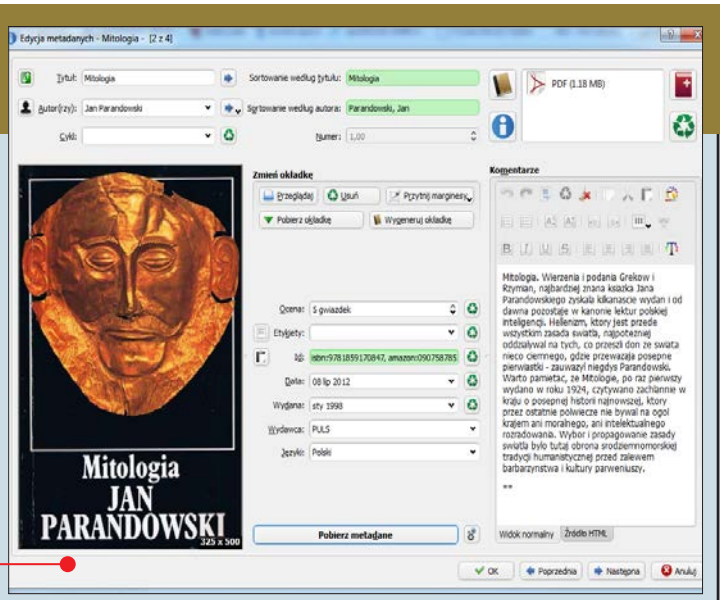
Calibre 1.21 32-bit
DVD-KOD: 016

Calibre 1.21 64-bit
DVD-KOD: 017

Sigil EPUB Editor 0.7.4
DVD-KOD: 067



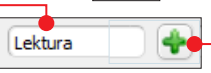
Główne okno Calibre. Gdy klikniemy na okładkę wybranej książki, jej opis pokazuje się z prawej strony. Klikając na aktywne linki w opisie, możemy przejść na przykład do samej książki lub do informacji o autorze



Okno edycji metadanych – to tu możemy uzupełnić informacje o książce, wpisując je samodzielnie lub pobierając z internetu. Calibre automatycznie wyszukuje w sieci okładki oraz takie informacje, jak nazwa wydawnictwa czy rok wydania

(dzięki temu będziemy mogli potem wyszukiwać ulubione książki według liczby gwiazdek).

4 Klikając na , możemy do książki przypisać etykietę, na przykład oznaczyć ją napisem [1] Lektura (gdy przypiszemy tę etykietę do wszystkich lektur, ułatwi nam to ich przeglądanie i wyszukiwanie). Wpisujemy nazwę etykiety w pole i klikamy na i na OK.



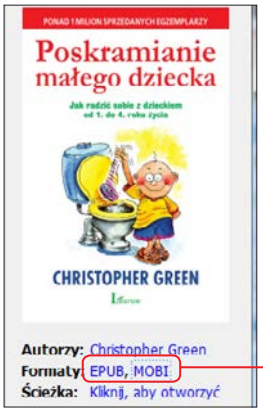
5 Aby wyszukać okładkę do książki w internecie, klikamy na Pobierz okładkę. Program wyszukuje okładki za pomocą wyszukiwarek Google, Amazon.com, Open Library i pokazuje nam, co znalazł . Wystarczy dwukrotnie kliknąć na wybraną okładkę, by aplikacja pobrała ją i przypisała do naszej książki.

6 Możemy też uzupełnić wszystkie dane o książce hurtem – wystarczy kliknąć na Pobierz metadane. Calibre sam sprawdzi wtedy w internecie i pobierze wszystkie dostępne informacje, łącznie z okładką i opisem książki, jeżeli go znajdzie .

CZYTAMY KSIĄŻKI

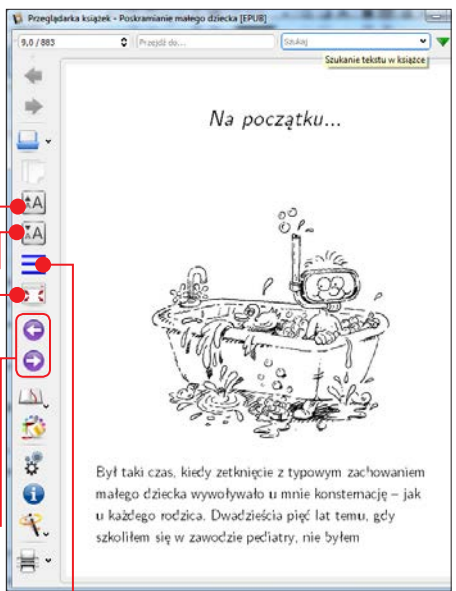
Calibre, dzięki wbudowanemu czytnikowi książek bez najmniejszego problemu wyświetla e-booki we wszystkich formatach – EPUB, MOBI, PDF. Praktycznie możemy w ogóle zapomnieć o tym, że nasze książki mają różne formaty.

1 Aby otworzyć książkę, dwukrotnie klikamy na jej okładkę. A jeśli mamy kilka wersji danego



tytułu, możemy kliknąć na wybrany link w jego opisie (klikając na Ścieżka: Kliknij, aby otworzyć – otworzymy lokalizację pliku).

2 Calibre otwiera okno czytnika – możemy zaczynać lekturę. Do powiększania czcionki służy przycisk , klikając na – zmniejszymy widok liter. Aby włączyć tryb pełnoekranowy – klikamy na (z trybu pełnoekranowego wychodzimy, wciskając esc). Strony przewijamy klawiszami strzałek lub klikając na . A żeby zobaczyć spis treści, klikamy na . Możemy nawet jak w prawdziwej książce zaznaczać tekst zakładkami – wystarczy kliknąć na i na Załóż zakładkę. Aby wrócić do zaznaczonego zakładką tekstu, ponownie klikamy na i wybieramy odpowiednią zakładkę, na przykład Zakładka #1. **aa**



WIĘCEJ W KŚ+

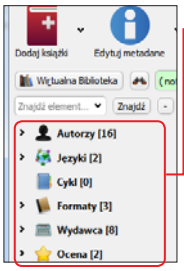
Opisywany program to jedno z najważniejszych i najpopularniejszych narzędzi w swojej kategorii. Warto więc lepiej poznać jego funkcje. Dlatego właśnie Czytelnicy tego numeru Niezbędnika otrzymują dodatkowe strony przydatnych porad w cyfrowej postaci. Pliki z uzupełnieniem znajdziemy w e-wydaniu tego numeru Niezbędnika w KŚ+. By je otworzyć, należy w KŚ+ zarejestrować unikalny kod nadrukowany na etykiecie płyty DVD dołączonej do tego wydania. Aby to zrobić, w oknie aplikacji KŚ+ klikamy na przycisk Zarejestruj nowy kod, a w wypadku, gdy korzystamy ze strony **ksplus.pl**, logujemy się na swoje konto i klikamy na Zarejestruj kod. Jeśli Niezbędnik kupiliśmy jako e-wydanie, kod zostanie automatycznie aktywowany.

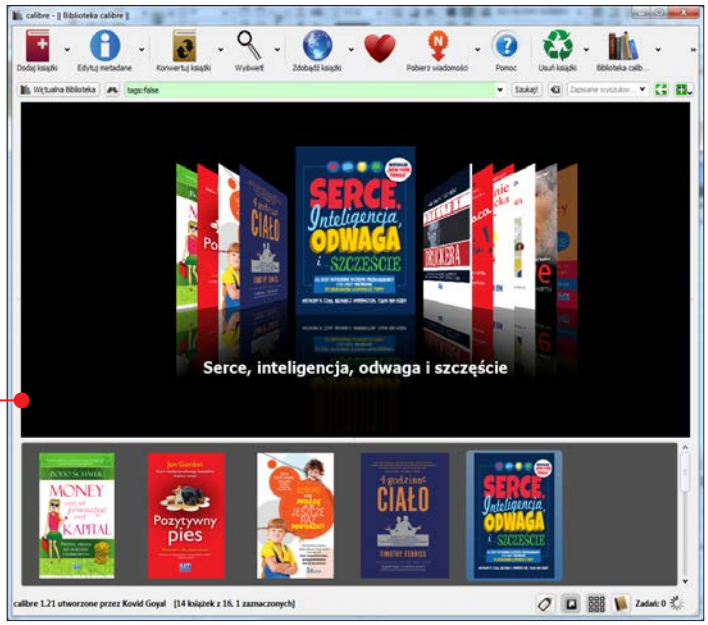
TWORZENIE E-BOOKÓW I ZARZĄDZANIE BIBLIOTEKĄ

Calibre 1.21.0

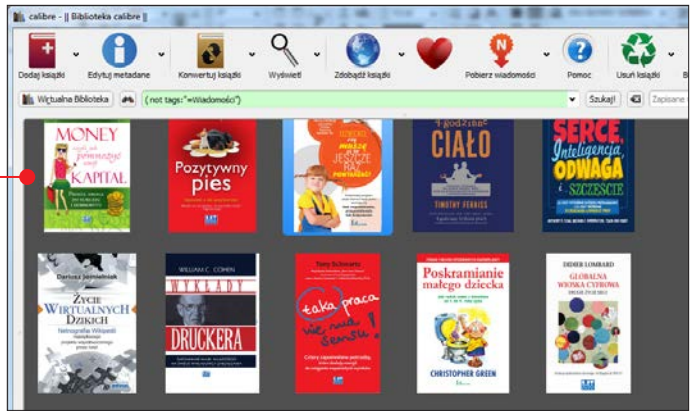
ZMIANA WIDOKU W OKNIE CALIBRE

1 Klikając na ● w prawym dolnym rogu okna programu, możemy ukryć panel z folderami wyszukiwania ●, a klikając na ● – panel z opisem wybranej książki. Okno Calibre zmieni się w efektowną półkę z książkami ●.





2 Klikając na ●, możemy przełączyć widok tak, by zamiast animacji program pokazywał tylko ułożone obok siebie okładki ●.



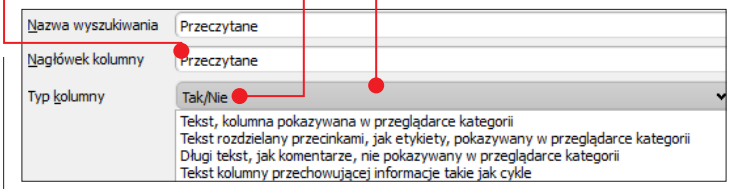
3 Jeżeli wolimy bardziej uporządkowany podgląd książek, klikając na ●, przełączymy się na widok szczegółów ●. Klikając na nagłówki kolumn, możemy segregować książki według autorów, tytułów, dat dodania do biblioteki itd.

	Tytuł	Autor(rzy)	Data
1	4-godzinne ciało: niezwykły poradnik jak ...	Timothy Ferriss & Magda Witko...	30 sty 2014
2	4-godzinny tydzień pracy: uwolnij się od ...	Timothy Ferriss	28 sty 2014
3	Blękitny Zamek	L. M. Montgomery	08 lip 2012
4	Calibre Quick Start Guide	John Schember	08 lip 2012
5	Dziecko, czy musze ci to jeszcze raz powt...	Amy McCready	30 sty 2014
6	Globalna wioska cyfrowa	Didier Lombard	29 sty 2014
7	ja, Steve	Opracowanie George Beahm	28 sty 2014
8	Mitologia	Jan Parandowski	08 lip 2012
9	Money	Bodo Schafer	30 sty 2014
10	Nawiedzony Dom	Joanna Chmielewska	08 lip 2012
11	Poskramianie małego dziecka	Christopher Green	29 sty 2014

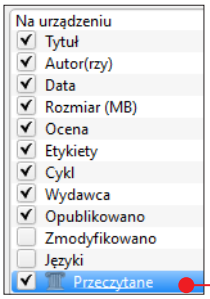
DODAJEMY WŁASNE KATEGORIE

1 Możemy dodawać własne kolumny (kategorie metadanych). W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na belkę ● i wybieramy polecenie Dodaj własne kolumny.

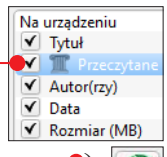
2 W nowym oknie klikamy na ●. Otwiera się okno dodawania nowej kolumny. Wpisujemy w nim nazwę nowej kolumny, w naszym przykładzie ●, oraz z listy ● wybieramy typ danych, jakie chcemy w niej umieszczać, w naszym przykładzie będzie to ●. Klikamy na OK.

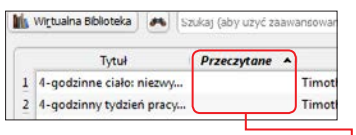


3 Nowa nazwa pojawia się na liście kategorii metadanych ●.

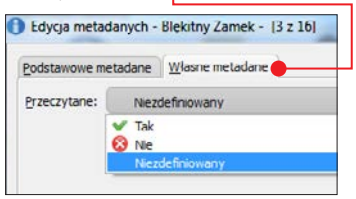


Klikając na ● i na ●, wybieramy odpowiednie dla niej miejsce. W naszym przykładzie umieścimy nową kolumnę zaraz po kategorii Tytuł ● (gdybyśmy zmienili zdanie, zawsze możemy usunąć wybraną kolumnę, klikając na ●). Jeżeli pozycja kolumny nam odpowiada, klikamy na Zastosuj. W oknie z informacją o konieczności ponownego uruchomienia programu klikamy na Ponownie uruchom calibre.





4 Po restarcie programu w jego oknie zobaczymy nową kolumnę ●. By zaznaczyć przeczytane i nieprzeczytane książki, klikamy kolejno na wybrany tytuł i na ●. W oknie edycji metadanych, na nowej zakładce ● wybieramy odpowiadającą nam opcję i od razu klikamy na OK, by zatwierdzić zmianę dla jednego tytułu. Klikając na Poprzednia i na Następna, przechodzimy do edycji metadanych innych tytułów, a na OK klikamy po zakończeniu wprowadzania zmian. Oto efekt ●.

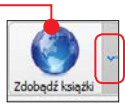


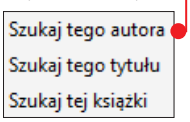
Tytuł	Przeczytane
4-godzinne ciało: niezwy...	✗
4-godzinny tydzień pracy...	✗
Blękitny Zamek	✓
Calibre Quick Start Guide	✓
Dziecko, czy musze ci to j...	✗
Globalna wioska cyfrowa	✓

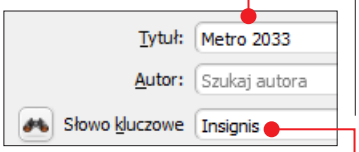
POBIERAMY NOWE KSIĄŻKI Z INTERNETU

Bezpośrednio z okna Calibre możemy pobierać nowe e-booki z internetu. Co ciekawe, program pozwala na porównywanie cen w sklepach internetowych. Ułatwia też wyszukiwanie darmowych książek – współpracuje między innymi z serwisem Wolne Lektury.

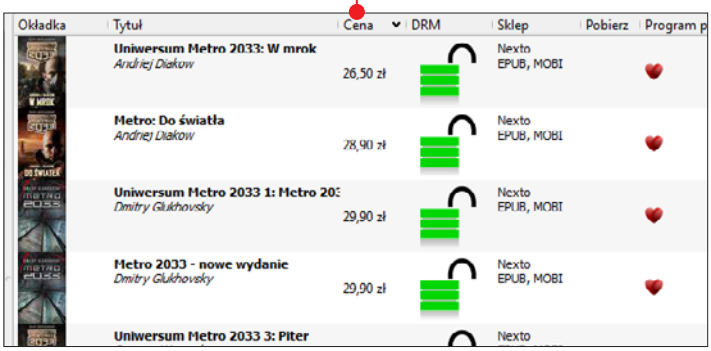
1 Aby wyszukać w internecie nowy e-book do pobrania, możemy zaznaczyć kliknięciem jedną z książek w oknie programu, a potem z listy dostępnej po kliknięciu na wybrać jedną z opcji. Program zacznie od razu przeszukiwać serwisy z e-bookami, szukając książek danego autora, różnych wydań tego samego tytułu lub konkretnej książki w różnych sklepach. Możemy też po prostu kliknąć na, na OK, podać w oknie wyszukiwania autora lub tytuł.





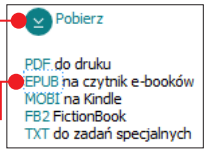


2 Jeśli chcemy usprawnić wyszukiwanie i otrzymać bardziej precyzyjne wyniki, warto wpisać w pole słowo kluczowe, na przykład nazwę polskiego wydawcy. Klikamy na Szukaj. Zbieranie danych może zająć programowi chwilę. Na koniec zobaczymy wyniki. Możemy teraz wybrać z nich najkorzystniejszą ofertę. Warto zwrócić uwagę na to, że Calibre informuje, czy w danym sklepie e-book jest zabezpieczony DRM-em (lepiej wybierać te bez DRM-u, zabezpieczenie to może powodować problemy, gdy korzystamy z e-czytnika). Klikamy dwukrotnie na wybraną pozycję na liście wyników wyszukiwania. W przeglądarce otwiera się witryna sklepu, gdzie możemy kupić książkę.



3 Jeśli chcemy pobrać książkę darmową, warto skorzystać z serwisu Wolne Lektury. Znajdziemy tam spory wybór lektur szkolnych, a także książki należące do klasyki i będące już w domenie publicznej. Klikamy na i z listy wybieramy Sklepy, a potem Wolne Lektury. Klikamy na OK.

4 W przeglądarce otwiera się strona Wolnych Lektur. Wyszukujemy na niej interesującą nas książkę, na przykład podając nazwisko autora. Klikamy na Szukaj, przy wybranym tytule klikamy na oraz na, a po chwili na Zamknij. Pobrana książka pojawia się w oknie Calibre.

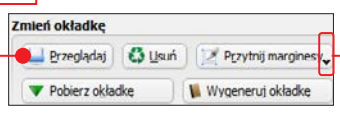


EDYTUJEMY OKŁADKĘ

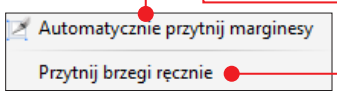
Książki pobrane z Wolnych Lektur nie mają zbyt atrakcyjnych okładek, a Calibre nie zawsze potrafi znaleźć lepsze. Na szczęście jako okładkę możemy podstawić plik zapisany na dysku.

1 Okładkę, jaką zapamiętaliśmy z dzieciństwa, na przykład, możemy wyszukać za pomocą wyszukiwarki Google Grafika i skopiować ją na dysk.

2 W oknie Calibre klikamy na, a potem na.



3 Wskazujemy zapisaną na dysku okładkę i klikamy na nią dwukrotnie. Możemy jeszcze kliknąć na i wybrać lub. W tym drugim wypadku sami zaznaczamy odpowiedni obszar obrazka i klikamy na Przytnij i zatwierdź, OK.



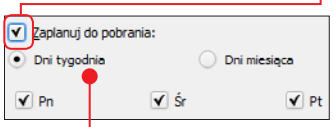
E-BOOK Z NEWSÓW INTERNETOWYCH

Calibre potrafi pobierać newsy z serwisów RSS, między innymi stron z wiadomościami, witryn tygodników opinii czy z blogów. Pobrane newsy automatycznie zapisuje w formie e-booka. Możemy więc na przykład przed podróżą pobrać wiadomości z ulubionych stron, a potem je czytać bez konieczności łączenia się z internetem.

1 Calibre ma domyślnie zdefiniowanych bardzo dużo serwisów RSS, między innymi prawie 200 polskich. Aby z nich skorzystać, klikamy na i rozwijamy listę.

2 Wybieramy interesujący nas serwis, na przykład Newsweek Polska lub NaTemat.pl, i zaznaczamy go kliknięciem. Klikając w prawym dolnym rogu okna na Pobierz teraz, pobierzemy teksty od razu. W wypadku Newsweeka będą to artykuły nie z najnowszego, ale z poprzedniego wydania czasopisma. Calibre automatycznie przypisze im odpowiednią okładkę. Artykuły z serwisu na:temat jako okładkę dostaną logo. Pobrane teksty mają format EPUB i możemy je czytać na przykład za pomocą czytnika Calibre.

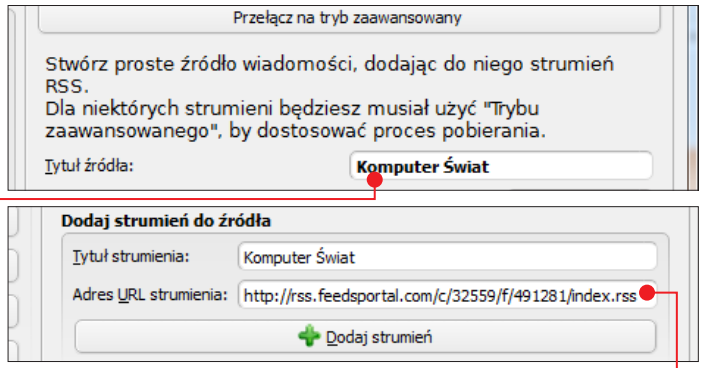
3 Możemy zaplanować regularne pobieranie wiadomości z wybranego serwisu – zaznaczamy pole, a potem wybieramy dni tygodnia lub miesiąca i klikamy na Zapisz.



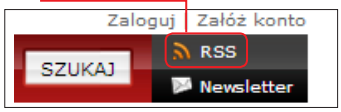
4 Możemy też dodawać do Calibre nowe serwisy. W naszym przykładzie będzie to serwis RSS Komputer Świata. Aby to zrobić, klikamy na i z rozwiniętej listy wybieramy Dodaj własne źródło wiadomości.

TWORZENIE E-BOOKÓW I ZARZĄDZANIE BIBLIOTEKĄ

Calibre 1.21.0

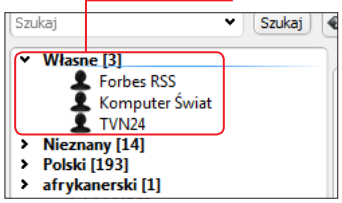


5 Otwiera się nowe okno. Wpisujemy w nim nazwę dodawanego serwisu, na przykład ●, i wypełniamy pola w dolnej części okna. W pole ● wklejamy adres serwisu RSS skopiowany z okna przeglądarki – aby go uzyskać, otwieramy w przeglądarce stronę **www.komputerswiat.pl** i klikamy na ● w prawym górnym rogu.



6 Klikamy na Dodaj strumień, a potem na przycisk Dodaj/Uaktualnij źródło oraz na Zamknij i na Tak.

7 Dodane serwisy znajdziemy w programie, klikając na ● i ●.



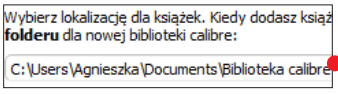
8 Aby pobrać z nich wiadomości, postępujemy tak, jak opisano to w punktach 1–3 tej wskazówki. Stworzone w ten sposób e-booki nie mają własnych okładek. Jako okładkę możemy ustawić – w sposób opisany we wskazówce Edytujemy okładkę na poprzedniej stronie – dowolną grafikę, na przykład screen ze strony głównej serwisu ● (by go uzyskać, otwieramy stronę WWW, wciskamy print screen, wklejamy skopiowany obrazek w okno programu graficznego, na przykład IrfanView, wciskając ctrl V, i zapisujemy na dysku, wciskając ctrl S).

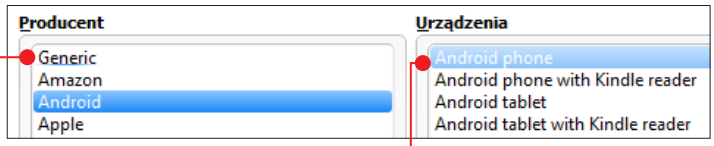
KONFIGURACJA DO WSPÓŁPRACY Z CZYTNIKIEM

Calibre potrzebuje informacji, z jakiego czytnika e-booków korzystamy. Przez prostą konfigurację możemy przejść zaraz po zainstalowaniu programu, możemy też wywołać okno kreatora konfiguracji w dowolnym momencie.

1 Klikamy na ●, a potem wybieramy polecenie Uruchom kreatora ustawień.

2 W pierwszym oknie kreatora domyślnie jest wybrany język polski i folder, w którym Calibre przechowuje e-booki ●. Klikamy na Następny >.

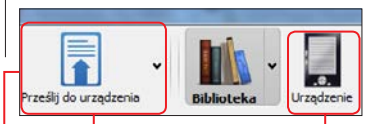




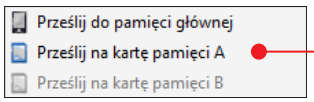
3 W drugim oknie kreatora wskazujemy programowi nasz czytnik lub smartfon – zaznaczamy kliknięciem producenta i urządzenie, na przykład ●. Jeżeli naszego urządzenia nie ma na liście, klikamy na ●. Kończymy konfigurację, klikając na Następny > i Koniec.

PRZESYŁAMY KSIĄŻKI NA TELEFON LUB CZYTNIK

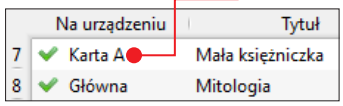
1 Calibre automatycznie wykrywa nasze urządzenie do czytania e-booków – wystarczy podłączyć je do komputera kablem USB, by w głównym oknie programu na pasku narzędzi pojawiły się nowe ikony ●. Calibre wykrywa też dodatkowe karty pamięci w urządzeniu ●.



2 Aby przesłać wybrane e-booki na urządzenie, klikamy na ● i zaznaczamy, klikając, odpowiednie tytuły w oknie Calibre. Następnie klikamy na ● i wybieramy odpowiadającą nam opcję ●.



3 Przy tytułach w oknie Calibre pojawia się informacja o ich lokalizacji na urządzeniu ●.

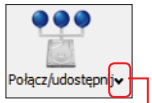


4 E-booki są już w pamięci urządzenia. W wypadku telefonu musimy jeszcze importować je do programu, z którego korzystamy do czytania książek, na przykład Aldiko eBook, i gotowe ●.

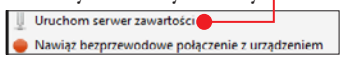
Uwaga! Połączenie USB nie jest obsługiwane w systemach Windows XP oraz OS X.

UDOSTĘPNIAMY BIBLIOTEKĘ W DOMOWEJ SIECI

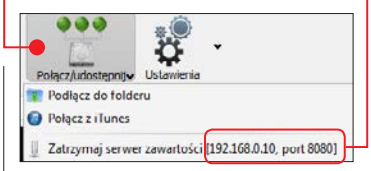
Książki możemy udostępniać nie tylko za pomocą kabla USB, ale też bezprzewodowo – w lokalnej sieci. Calibre sprawi, że nasza biblioteka będzie dostępna na każdym urządzeniu łączącym się z domową siecią Wi-Fi.

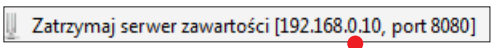


1 By udostępnić e-księgozbiór, klikamy na ● i wybieramy ●.



2 Ikona ● zmienia nieco wygląd, a po rozwinięciu listy znanej z poprzedniego punktu zobaczymy ważną podpowiedź ●.





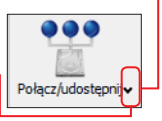
3 W urządzeniu, na którym chcemy czytać e-booki, włączamy Wi-Fi i uruchamiamy przeglądarkę. W pole adresu wpisujemy cyfry, które podpowiada nam Calibre, oznaczenie portu poprzedzając dwukropkiem, na przykład **192. 168.0.10:8080**

4 Po chwili na ekranie urządzenia widzimy naszą bibliotekę.

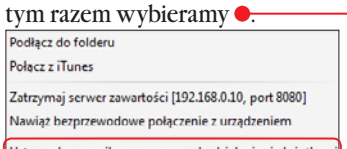
Gdy klikniemy na wybrany e-book, zostanie on pobrany do pamięci urządzenia.

WYSYŁAMY KSIĄŻKI E-MAILEM

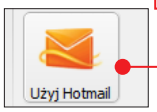
Z okna Calibre możemy wysyłać e-booki e-mailem, na przykład na telefon, dosłownie jednym kliknięciem. Wystarczy skonfigurować domyślne adresy e-mail.

1 By to zrobić, klikamy na 

i z rozwiniętej listy tym razem wybieramy.

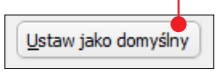


2 Otwiera się okno konfiguracyjne, w którym podajemy adres e-mail, spod którego chcemy przesyłać e-książki, oraz dane naszego



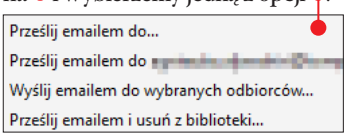
klienta poczty. To drugie zadanie możemy sobie bardzo ułatwić, wybierając lub – Calibre sam uzupełni wtedy wszystkie dane poza adresem i hasłem do poczty.

3 W górnej części okna podajemy adresy e-mail, pod które będziemy wysyłać e-booki – w tym celu klikamy na. Wybrane adresy możemy ustawić jako domyślne.

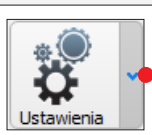


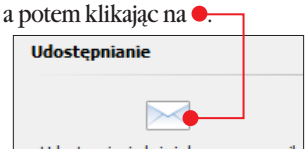
4 Na koniec możemy wysłać pusty testowy e-mail, by się upewnić, że wszystkie ustawienia są prawidłowe – zaznaczamy kliknięciem jeden z podanych w poprzednim punkcie adresów odbiorców i klikamy na Testowy email. Klikamy na Zastosuj.

5 Gotowe. Teraz jeśli zechcemy wysłać e-mailem e-book na przykład do smartfona, wystarczy, że zaznaczymy tytuł, klikniemy na i wybierzemy jedną z opcji.



6 Ustawienia wprowadzone w tej wskazówce możemy w każdej chwili poprawić, klikając na i wybierając Zmień ustawienia calibre, a potem klikając na.

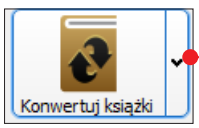




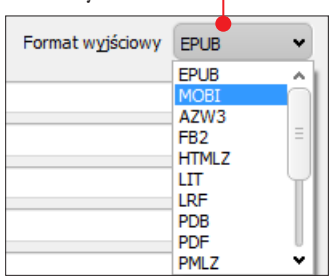
KONWERTUJEMY E-BOOK

Calibre dobrze sobie radzi z konwertowaniem e-booków. Jeśli mamy na przykład książkę w formacie PDF, której nie udaje nam się zaimportować do biblioteki na smartfonie – po prostu ją przekonwertujmy. Calibre ma zresztą spore możliwości. Może konwertować pliki: CBZ, CBR, CBC, CHM, DJVU, DOCX, EPUB, FB2, HTML, HTMLZ, LIT, LRF, MOBI, ODT, PDF, PRC, PDB, PML, RB, RTF, SNB, TCR, TXT, TXTZ do formatów: AZW3, EPUB, FB2, OEB, LIT, LRF, MOBI, HTMLZ, PDB, PML, RB, PDF, RTF, SNB, TCR, TXT, TXTZ.

1 Aby przekonwertować książkę, zaznaczamy ją kliknięciem w oknie programu, klikamy na i wybieramy Konwertuj pojedynczo (jest jeszcze druga możliwość – Masowa konwersja).



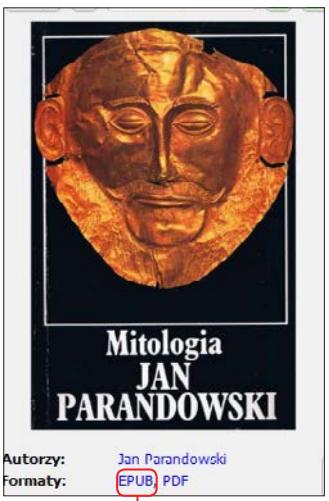
2 Otwiera się okno konwersji. W lewym górnym rogu możemy wskazać formaty źródłowe, jeśli dany tytuł ma więcej niż jeden format, a w prawym górnym rogu okna Calibre wybieramy format docelowy.



3 Okno konwersji Calibre daje sporo możliwości. Warto się z nimi zapoznać, ale najlepiej będzie na początek wypróbować domyślne ustawienia i po wybraniu formatu docelowego kliknąć na OK – jest duże prawdopodobieństwo, że otrzymany e-book będzie nam odpowiadał.

4 Konwersja zajmuje programowi trochę czasu. O tym, że aplikacja pracuje, informuje ikona w prawym dolnym rogu okna.

Na koniec pod okładką książki pojawi się informacja o nowym formacie.

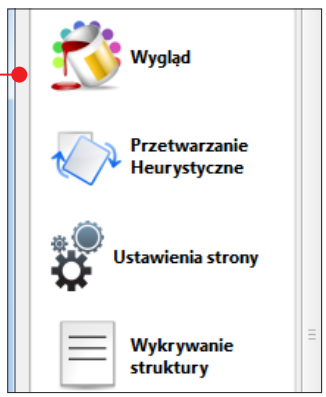


Klikamy dwukrotnie i otwieramy EPUB w czytniku, aby sprawdzić, czy efekt konwersji nam odpowiada.

USUWAMY E-BOOKI

1 Jeśli nie odpowiada nam jedna z wersji e-booka, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy polecenie Usuń format EPUB.

2 Możemy też całkowicie usunąć z dysku zaznaczony w oknie programu tytuł – wystarczy kliknąć na, a potem potwierdzić decyzję o usunięciu, klikając na przycisk OK.



Ashampoo Photo Card 1.0
DVD-KOD: 010

FastStone Image Viewer 4.9
DVD-KOD: 029

GIMP 2.8.10
DVD-KOD: 042

Outerra Tech Demo
DVD-KOD: 060

PhotoScape 3.6.5
DVD-KOD: 063

Picasa 3.9
DVD-KOD: 064

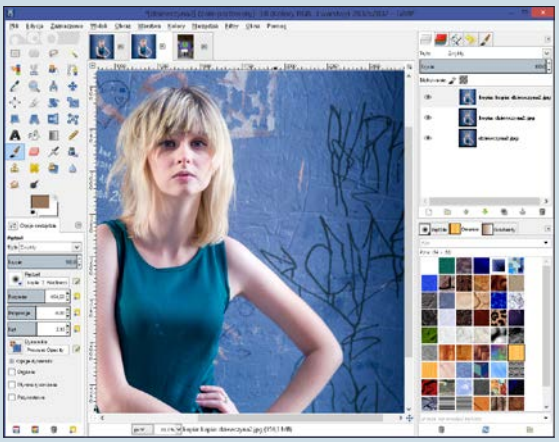
XnViewMP 0.61 32-bit
DVD-KOD: 083

XnViewMP 0.61 64-bit
DVD-KOD: 084

PROGRAM DO EDYCJI CYFROWYCH ZDJĘĆ I TWORZENIA GRAFIKI BITMAPOWEJ

GIMP 2.8.10

+ Bezpłatny zaawansowany program do tworzenia i edycji grafiki bitmapowej
+ Umożliwia dokładną obróbkę zdjęć, a także tworzenie projektów graficznych i rysunków
+ Interfejs programu zawiera panele z narzędziami i ustawieniami narzędzi
+ Cofanie czynności umożliwia panel Historii działań
+ Program pozwala na pracę na warstwach
+ Obsługuje maski i przezroczystości
+ Ma szereg profesjonalnych narzędzi i filtrów
+ Każde narzędzie ma szereg ustawień, dzięki którym możemy dopracować jego działanie
+ Funkcjonalność programu można rozszerzyć za pomocą licznych wtyczek
+ Obsługuje wiele formatów plików



Fot. Alicja Żebruń / modelka: Mariola Lekszycka

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **www.gimp.org**

DVD-KOD: 042
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **86 MB**
Cena: **darmowy**

GIMP to znany wieloplatformowy program do tworzenia i edycji grafiki bitmapowej. Choć to bezpłatny edytor, umożliwia fachową obróbkę zdjęć i tworzenie profesjonalnych projektów graficznych. Z tego powodu niektórzy użytkownicy uznają go za dobry zamiennik Photoshopa. GIMP oferuje liczne zaawansowane narzędzia i pozwala pracować na warstwach. Z pomocą tego programu możemy nie tylko udoskonalić nasze fotografie, lecz także dodać do zdjęć ciekawe efekty. Zmiany można stosować miejscowo, po zaznaczeniu wybranego obszaru fotografii, lub precyzyjnym pędzlem. Funkcjonalność GIMP-a można znakomicie rozszerzyć za pomocą licznych wtyczek, przygotowywanych przez sympatyków tego programu i udostępnionych w internecie.

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

1 Program instalujemy z płyty Niezbędnika (**DVD-KOD: 042**) lub z KŚ+. W oknie wyboru języka instalatora wskazujemy polski i klikamy na OK. Następnie klikamy na Zainstaluj. Po zainstalowaniu GIMP-a klikamy na Zakończ.

2 Aby uruchomić program GIMP, klikamy na ikonę na pulpicie.

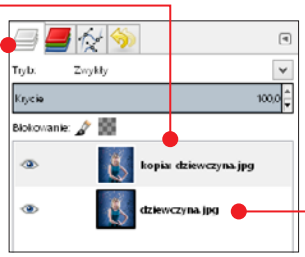
GIMP uruchamia się w postaci rozrzuconych po pulpicie Windows kilku okien. Jeśli przyzwyczajeni jesteśmy do układu jednego okna z wbudowanymi panelami, w menu Okna zaznaczamy Tryb jednego okna.

ROZMYWAMY TŁO NA FOTOGRAFII

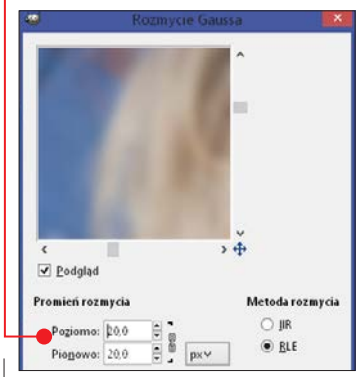
Jeśli pstrokate tło na portretowym zdjęciu odwraca uwagę od modelki, rozmyjmy je. W GIMP-ie możemy w tym celu wspomóc się maską warstwy i odpowiednim filtrem.

1 Wczytujemy zdjęcie do programu. W tym celu klikamy na Plik, Otwórz..., wybieramy z dysku plik z obrazem i klikamy na Otwórz.

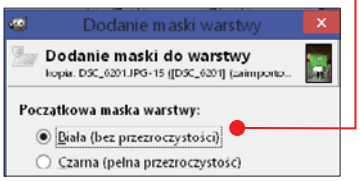
2 W pierwszym kroku powielamy warstwę ze zdjęciem. W tym celu na panelu z warstwami klikamy na przycisk. Następnie klikamy na przy górnej warstwie, wyłączając jej widoczność, i zaznaczamy dolną warstwę.



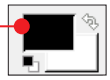
3 Teraz z menu Filtry wybieramy Rozmycie i Rozmycie Gaussa... W oknie filtra dobieramy stopień rozmycia odpowiedni dla naszych wymagań i klikamy na OK. Dolne zdjęcie zostało rozmyte.

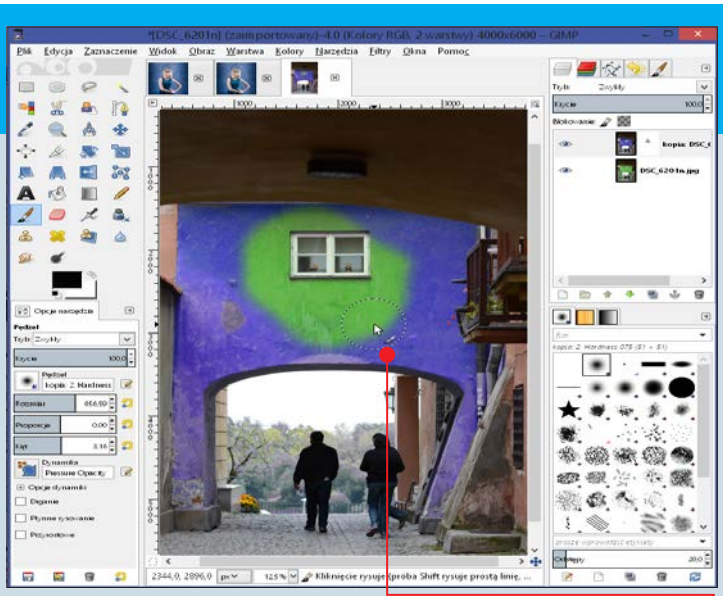


4 Klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i wybieramy Dodaj maskę warstwy... W oknie opcji maski zaznaczamy i klikamy na Dodaj. Do warstwy został dodany biały prostokąt symbolizujący maskę.

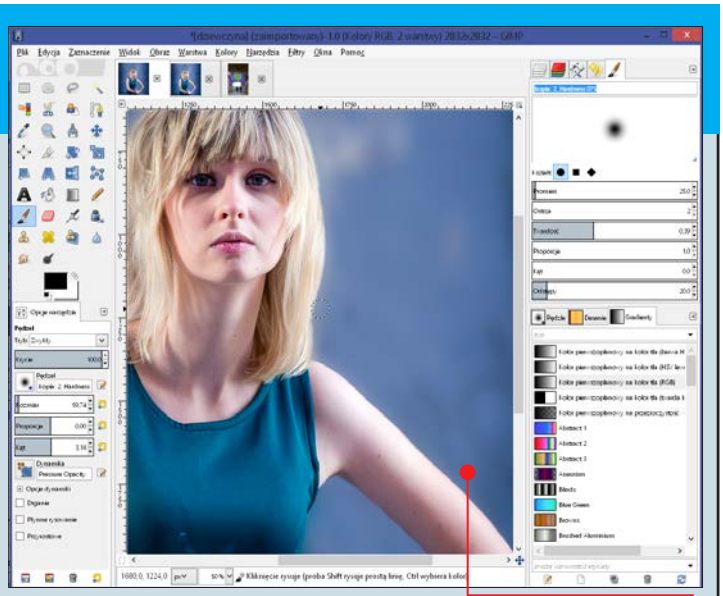


5 W panelu z narzędziami klikamy na Pędzel, a klikając na, dobieramy czarny kolor. W pane-



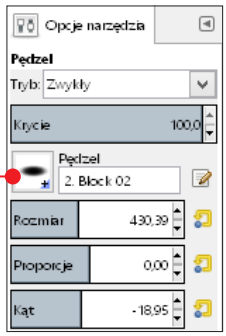


Za pomocą funkcji wbudowanych w program GIMP możemy poprawić wygląd zdjęć, na przykład zmienić kolor jednego z elementów kadru

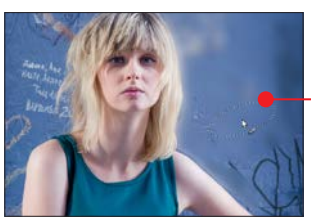


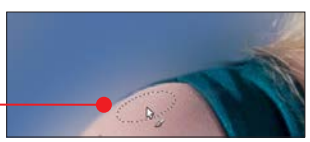
GIMP umożliwia stosowanie masek warstw, które znacznie ułatwiają pracę nad retuszem. Na przykład możemy precyzyjnie rozmyć tło na zdjęciu

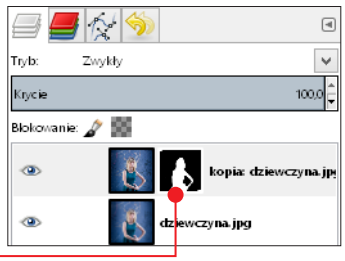
lu poniżej znajdują się opcje narzędzia – tutaj dobieramy między innymi rozmiar i kształt końcówki, odpowiedni dla opracowywanych na zdjęciu obszarów.



6 Teraz czarnym pędzlem zamalowujemy tło zdjęcia (mając zaznaczoną maskę warstwy), odsłaniając rozmyty obraz pod spodem. Jeśli za dużo odsłoniliśmy, naprawimy błąd za pomocą białego pędzla.







7 Po skończonej pracy możemy spłaszczyć warstwy obrazu. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na jedną z warstw i z kontekstowego menu wybieramy Spłaszcz obraz.

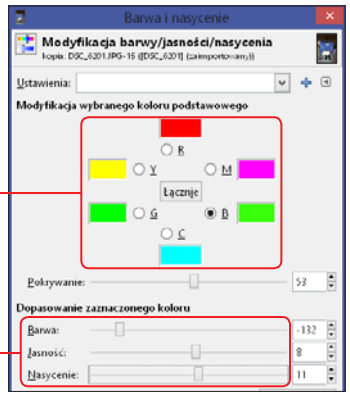
ZAMIANA KOLORU NA ZDJĘCIU

Jeśli chcemy zamienić na zdjęciu jeden z kolorów na inny, GIMP oferuje prostą i szybką metodę.

1 Powielamy warstwę ze zdjęciem i do górnej warstwy dodajemy maskę (patrz punkt 2 poprzedniej wskazówki). Zaznaczamy kliknięciem miniaturę górnej warstwy ze zdjęciem.

2 Teraz z menu Kolory wybieramy Barwa i nasycenie... Zaznaczamy kolor, który chcemy zmienić. Następnie suwakami poniżej modyfikujemy odcień, krycie, jasność i nasycenie. Na koniec klikamy na OK.

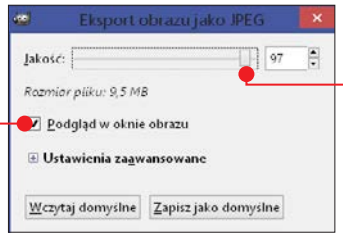
3 Jeśli podczas pracy przebarwiły się elementy, które powinny pozostać niezmienione, możemy łatwo usunąć modyfikację. W tym celu malujemy czarnym pędzlem po masce warstwy (patrz poprzednia porada, punkt 6). Na koniec spłaszczamy obraz.



ZAPISUJEMY ZDJĘCIE

1 Aby zapisać zdjęcie jako obraz JPEG, z menu Plik wybieramy polecenie Wyeksportuj jako...

2 W oknie zapisu wskazujemy docelowy katalog, nazywamy plik i wybieramy format zapisu. Klikamy na Wyeksportuj.



3 Pojawia się okno, w którym suwakiem ustawiamy jakość zapisu pliku JPEG. Jeśli zaznaczymy, będziemy mogli ocenić jakość zdjęcia w oknie GIMP-a, a także rozmiar pliku. Klikamy na Wyeksportuj. **aż**

WIĘCEJ W KŚ+

Opisywany program to jedno z najważniejszych i najpopularniejszych narzędzi w swojej kategorii. Warto więc lepiej poznać jego funkcje. Dlatego właśnie Czytelnicy tego numeru Niezbędnika otrzymują dodatkowe strony przydatnych porad w cyfrowej postaci. Pliki z uzupełnieniem znajdziemy w e-wydaniu tego numeru Niezbędnika w KŚ+. By je otworzyć, należy w KŚ+ zarejestrować unikalny kod nadrukowany na etykiecie płyty DVD dołączonej do tego wydania. Aby to zrobić, w oknie aplikacji KŚ+ klikamy na przycisk Zarejestruj nowy kod, a w wypadku, gdy korzystamy ze strony **ksplus.pl**, logujemy się na swoje konto i klikamy na Zarejestruj kod. Jeśli Niezbędnik kupiliśmy jako e-wydanie, kod zostanie automatycznie aktywowany.

PROGRAM DO EDYCJI CYFROWYCH ZDJĘĆ I TWORZENIA GRAFIKI BITMAPOWEJ

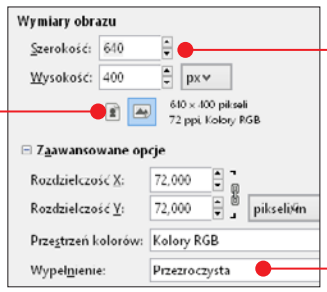
GIMP 2.8.10

GIMP to nie tylko program do edycji zdjęć. To również doskonałe narzędzie do tworzenia elementów na strony WWW, efektownych napisów czy ikon, a także rysunków lub animacji.

TWORZYMY NOWY OBRAZ

1 Aby utworzyć nowy dokument, z menu Plik wybieramy polecenie Nowy... Pojawia się okno, w którym dobieramy parametry obrazu.

2 W pola wpisujemy docelowe wymiary w pikselach. Klikając na , ustalamy orientację obrazu.



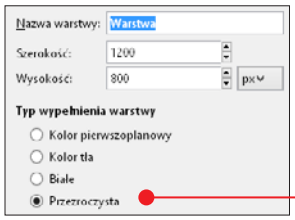
3 Klikamy na Zaawansowane opcje i określamy zawartość tła. Jeśli tworzymy ikonę lub przycisk na stronę WWW, najlepiej wybrać . Przezroczystość tła reprezentuje szara szachownica. Komputer Świat dla celów prezentacyjnych pokaże jednak przygotowanie grafiki na białym tle.

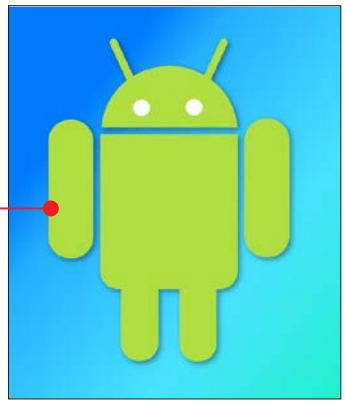
RYSUJEMY LOGO

W programie GIMP możemy wykonać dowolne logo czy ciekawą ikonę. Komputer Świat pokaże tworzenie prostego rysunku na przykładzie logo Androida .

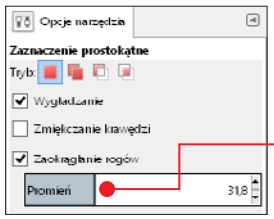
1 Klikając na przycisk na panelu , dodajemy nową przezroczystą warstwę do dokumentu. Na niej narysujemy pierwszy element projektu. W oknie tworzenia

warstwy zaznaczamy . Możemy też nazwać warstwę charakteryzującym ją określeniem (na przykład w zależności od zawartości). Klikamy na OK.

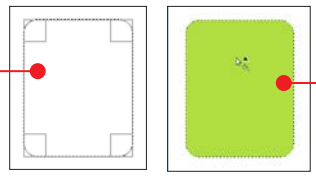




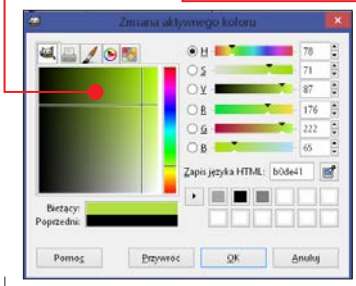
2 Z panelu z narzędziami wybieramy Zaznaczenie prostokątne . Na panelu opcji narzędzia zaznaczamy Wygładzanie oraz Zaokrąglanie rogów i za pomocą suwaka określamy stopień zaokrąglenia narożników prostokąta. Możemy to również wyregulować po narysowaniu kształtu.



3 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy prostokątny kształt , który stanowić będzie korpus robocika z logo Androida.



4 Nadajemy mu kolor. Z przybornika wybieramy narzędzie Wypełnienie kubełkiem . Następnie klikamy na pole i w oknie dobieramy właściwą dla logo Androida barwę. Klikamy na OK, a następnie klikamy na narysowany prostokąt, wypełniając go kolorem .

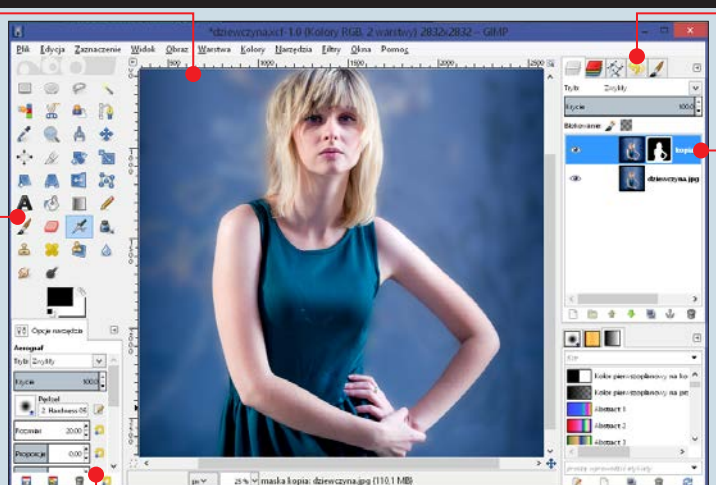


5 Tak jak w punkcie 1 tworzymy kolejną pustą warstwę. Powstanie na niej ramię robota. Rysujemy je i wypełniamy kolorem w podobny sposób.

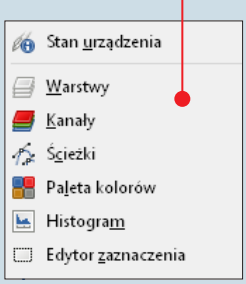
JAK WYGLĄDA OKNO PROGRAMU GIMP

Okno GIMP-a po zainstalowaniu programu składa się z kilku okien rozrzuconych po pulpicie . Wielu użytkowników woli korzystać z tradycyjnego układu jednego okna, gdzie te okna tworzą jedną całość. Aby zmienić tryb interfejsu, postępujemy tak jak w punkcie 2 porady Instalacja i uruchomienie na stronie 24.

W centralnej części interfejsu znajduje się okno edytora obrazu , a ponad nim pasek menu. Do panelu po lewej stronie sięgamy po kolejne narzędzia . Poniżej znajduje się panel ustawień wybranego przyboru .



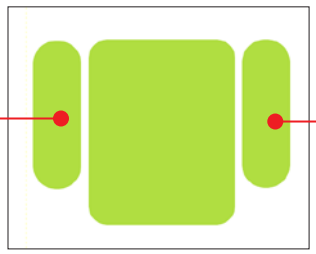
Po prawej stronie okna GIMP-a umieszczono kolejne panele, niektóre pogrupowane na zakładkach. Zawierają one ustawienia narzędzi lub inne samodzielne funkcje. Mamy tutaj między innymi panel z warstwami obrazu , historii działań (pozwalający łatwo cofnąć czynność), z kanałami, ścieżkami bądź deseniami. Jeśli potrzebny panel nie jest widoczny, możemy go wyświetlić za pomocą opcji w menu. Wystarczy kliknąć na Okna, Dokowalne okna dialogowe i zaznaczyć panel na liście .



Fot: Alicja Żebruń / modelka: Mariola Lekszycka

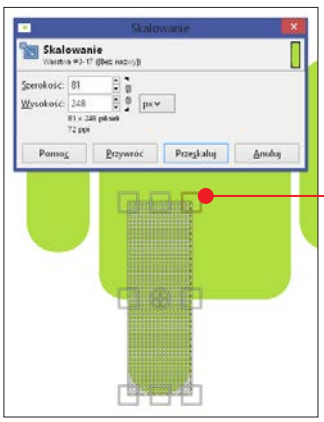
dobny sposób jak opisano w poprzednich punktach. Następnie usuwamy zaznaczenie, wybierając z menu Zaznaczenie polecenie Brak.

6 Narzędziem Przesunięcie dosuwamy ramię do narysowanego wcześniej prostokątnego korpusu. Pamiętajmy, aby na panelu zaznaczyć warstwę, której zawartość chcemy przesunąć czy modyfikować.

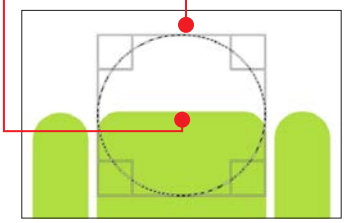


7 Aby utworzyć drugie ramię, wystarczy powielić warstwę z tym, które już narysowaliśmy. W tym celu wciskamy na panelu. Narzędziem Przesunięcie umieszczamy element w odpowiednim miejscu.

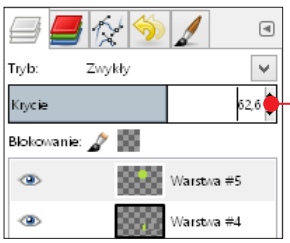
8 W kolejnym kroku tworzymy nogi robota. Postępujemy podobnie jak opisano wcześniej. Jeśli chcemy zmienić rozmiar utworzonej warstwy, z przybornika wybieramy narzędzie Skalowanie i klikamy na obiekt (mając zaznaczoną warstwę z obiektem). Pojawia się okno skalowania oraz specyficzna siatka. Przeciągamy myszą za kwadratowe narożniki, skalując warstwę. Jeśli jednocześnie przytrzymamy klawisz ctrl, podczas skalowania zostaną zachowane proporcje rysunku. Klikamy na Przeskaluj, aby zatwierdzić działanie.

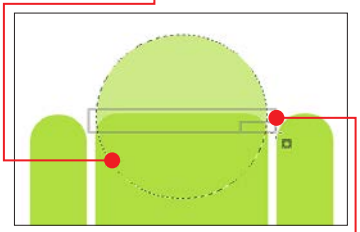


9 Tworzymy nową warstwę, na której narysujemy głowę. Z przybornika wybieramy narzędzie Zaznaczenie eliptyczne. Na panelu opcji narzędzia zaznaczamy Wygładzanie oraz Powiększanie od środka. Następnie klikamy na środek krawędzi korpusu i przeciągamy myszą, tworząc owalne zaznaczenie (tak jak to widać na ilustracji).

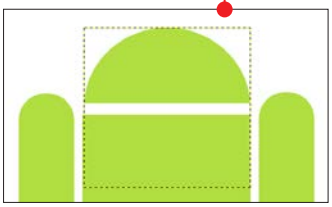


10 W sposób opisany w poprzednich punktach poradnika wypełniamy owal kolorem. Następnie na panelu suwakiem zmniejszamy krycie warstwy, aby odsłonić widoczność warstwy pod spodem.



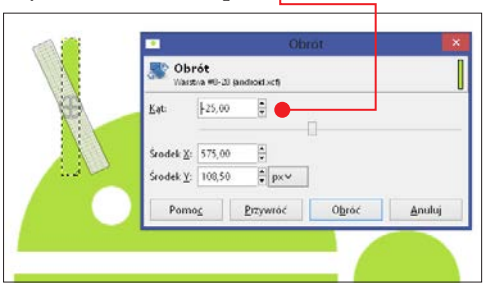


11 Narzędziem Zaznaczenie prostokątne obrysowujemy obszar, który ma zostać usunięty – zarówno w przypadku okręgu, jak i korpusu poniżej. Wciskamy klawisz delete. Następnie zaznaczamy warstwę z korpusem i ponownie wciskamy delete. Zaznaczamy warstwę z głową, przywracamy jej pełne krycie i dosuwamy element do korpusu.

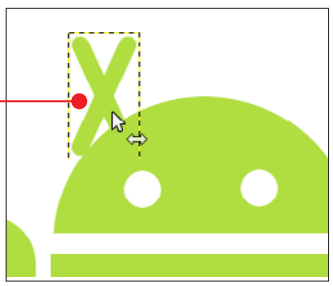


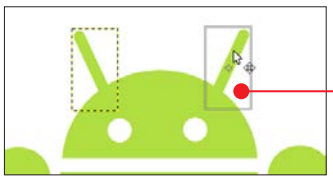
12 Metodami opisanymi w tym poradniku tworzymy owalne oczy i wypełniamy je na przykład białym kolorem. Przytrzymując podczas rysowania klawisz shift, utworzymy symetryczny okrąg.

13 Tworzymy nową warstwę, na której narysujemy antenkę. Utworzymy ją taką samą metodą, jak ramiona czy nogi Androida. W sposób opisany w ramce poniżej przycinamy warstwę do pikseli, aby łatwiej nam było operować rysunkiem. Aby przekrzywić rysunek, z przybornika wybieramy narzędzie Obrót i klikamy na narysowaną antenę. W pole możemy wpisać kąt obrotu. Klikamy na Obróć. Za pomocą narzędzia Przesunięcie umieszczamy antenkę we właściwym miejscu.



14 Klikając na przycisk na panelu, powielamy warstwę z anteną. Wybieramy narzędzie Odbicie, a na panelu opcji ustawiamy Poziomy. Klikamy na obraz i w ten sposób automatycznie obracamy kopię antenki we właściwą pozycję. Narzędziem Przesunięcie dosuwamy czułek do głowy robota.

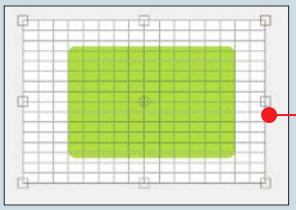


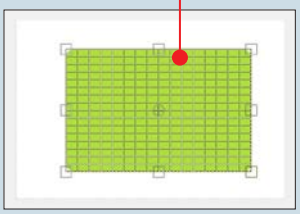


15 Rysunek robota jest gotowy. Teraz warto złączyć ze sobą powstałe warstwy. Klikamy na jedną z warstw prawym przyciskiem myszy, wybieramy Połącz widoczne warstwy... i Łączenie.

PRZYCINANIE WARSTWY

Skalowanie rysunku razem z całą warstwą jest uciążliwe. Najlepiej przytnijmy warstwę do pikseli rysunku. W tym celu zaznaczamy warstwę na panelu i z menu Warstwa wybieramy Automatycznie przytnij warstwę. W ten sposób możemy operować – także modyfikować parametry – dokładnie na narysowanym obiekcie.





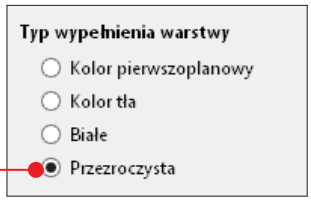
PROGRAM DO EDYCJI CYFROWYCH ZDJĘĆ I TWORZENIA GRAFIKI BITMAPOWEJ

GIMP 2.8.10

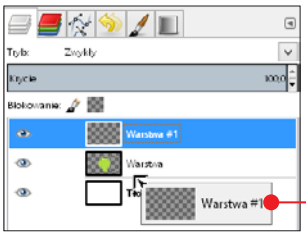
TWORZYMY LŚNIĄCY PRZYCISK

Komputer Świat pokaże, jak wykonać lśniący przycisk lub ikonę na stronę WWW. Możemy do tego celu użyć narysowanego w poprzedniej poradzie logo Androida.

1 Na panelu klikamy na . Zaznaczamy i klikamy na OK. Utworzoną pustą warstwę

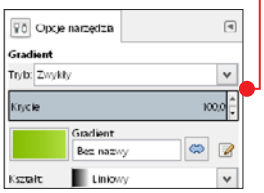


przeciągamy pod warstwę z rysunkiem. Narysujemy na niej kształt przycisku.

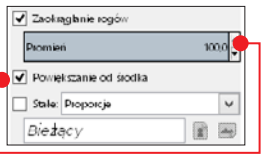


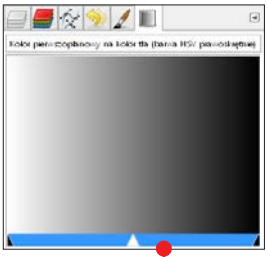
2 Z przybornika po lewej wybieramy narzędzie Zaznaczenie prostokątne. Na panelu opcji narzędzia zaznaczamy Wygładzanie oraz Zaokrąglanie rogów, a także . Za pomocą suwaka określamy maksymalny stopień zaokrąglenia narożników prostokąta. Następnie ustawiamy kursor w centrum rysunku i tworzymy kwadratowe zaznaczenie, obejmujące postać Androida.

3 Nadajemy zaznaczeniu tonalne zabarwienie. Z przybornika wybieramy narzędzie Gradient. Na panelu opcji narzędzia dobieramy kształt gradientu oraz inne opcje zgodnie z ilustracją.

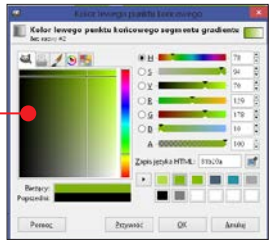


4 Następnie na panelu z gradientami Gradienty, znajdującym się po prawej stronie interfejsu, klikamy na ikonę, aby utworzyć nowy gradient. Pojawia się okno edytora gradientu, w którym klikamy prawym przyciskiem myszy



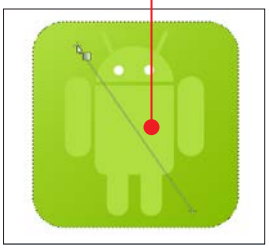


na niebieskie pole i z kontekstowego menu wybieramy polecenie Kolor lewego punktu końcowego... W oknie dobieramy pierwszy z kolorów gradientu, na przykład ciemną zieleń. Klikamy na OK.



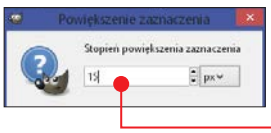
5 Ponownie klikamy prawym przyciskiem myszy na niebieski pasek pod gradientem i tym razem wybieramy polecenie Kolor prawego punktu końcowego... Określamy drugi kolor, na przykład jasnozielony, i klikamy na OK.

6 Teraz przeciągamy narzędziem w poprzek kwadratowego zaznaczenia. Przycisk zostaje pokolorowany.



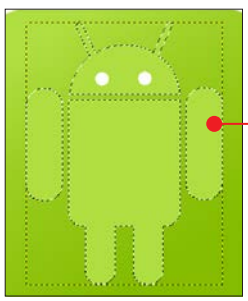
7 Dodamy do przycisku białe obramowanie. Najpierw jednak warto wyłączyć widoczność białego tła warstwy. W tym celu klikamy na ikonę przy warstwie. Następnie klikamy na i tworzymy nową przezroczystą warstwę. Umieszczamy ją pod warstwą z gradientowym kwadratem.

8 Z menu Zaznaczenie wybieramy Powiększ... W oknie dialogowym określamy szerokość krawędzi przycisku, na przykład . Klikamy na OK. Zaznaczenie zostało rozszerzone.



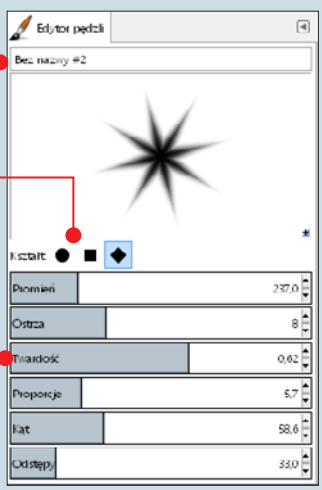
9 Z przybornika wybieramy narzędzie Wypełnienie kubełkiem i klikając na , dobieramy biały kolor narzędzia. Następnie klikamy na obraz, zabarwiając krawędź na biało.

10 Aby utworzyć białą krawędź dookoła logo Androida, na panelu zaznaczamy warstwę z rysunkiem i klikamy na nią prawym przyciskiem myszy. Z listy wybieramy polecenie Kanał alfa na zaznaczenie. W ten sposób utworzliśmy zaznaczenie wzdłuż brzegu rysunku.

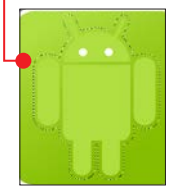


WŁASNY PĘDZEL W GIMP-IE

Jeśli chcemy dowolnie zmodyfikować pędzel, musimy użyć edytora pędzli. Okno edytora uruchomimy, klikając na panelu Pędzle na ikonę. Na podglądzie widoczny jest domyślny kształt końcówki. Klikając na, możemy dobrać nowy kształt. Za pomocą suwaków określamy po kolei: rozmiar, liczbę ewentualnych wcięć, twardość (czyli rozmycie brzegu), a także proporcje i kąt oraz odstępy pomiędzy kolejnymi plamkami. Utworzony w ten sposób pędzel będziemy mogli w każdej chwili edytować, klikając na ikonę przy parametrach narzędzia na panelu Opcje narzędzia.

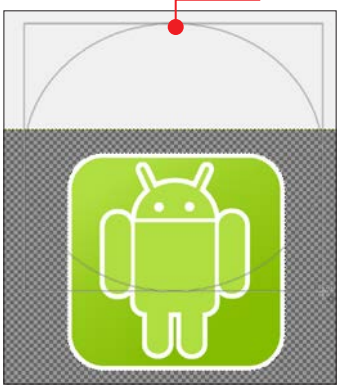


11 Powtarzamy czynności opisane w punkcie 8, aby rozszerzyć krawędź zaznaczenia. Następnie tworzymy nową pustą warstwę i umieszczamy ją metodą przeciągania pomiędzy logo z Androidem a kwadratem poniżej. Klikamy narzędziem Wypełnienie kubełkiem i nadajemy krawędzi rysunku kolor biały.

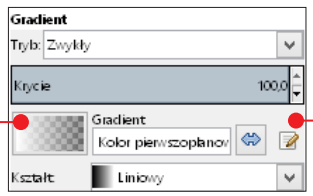


12 Teraz zrobimy połysk na przycisku. Na panelu zaznaczamy warstwę z białym kwadratem, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy Kanał alfa na zaznaczenie. Następnie klikamy na i tworzymy nową przezroczystą warstwę. Umieszczamy ją ponad innymi warstwami.

13 Z przybornika wybieramy narzędzie Zaznaczenie eliptyczne. Na panelu opcji narzędzia zaznaczamy Powiększanie od środka i (aby po narysowaniu owalu w efekcie została część wspólna nowego i poprzedniego zaznaczenia). Następnie klikamy na brzeg przycisku i przeciągamy myszą, tworząc owalne zaznaczenie (tak jak to widać na ilustracji).



14 Z przybornika wybieramy narzędzie Gradient. Na panelu opcji narzędzia dobieramy kształt gradientu oraz inne opcje zgodnie z ilustracją. Ważne, aby gradient był z jednej strony biały, a z drugiej przezroczysty.



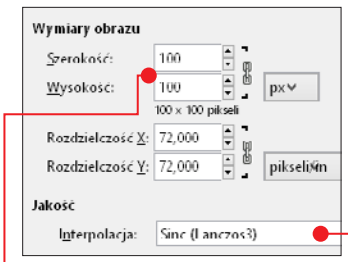
15 Przeciągamy narzędziem pionowo wzdłuż zaznaczenia, tworząc połysk na przycisku.

16 Aby dołożyć wyrazistości przyciskowi, możemy dodać do logo Androida oraz do całej ikony efekt cienia. W tym celu na panelu zaznaczamy wybraną warstwę i z menu Filtry wybieramy opcję Światło i cień oraz Rzucanie cienia... W oknie dialogowym określamy parametry cienia, na przykład, i klikamy na OK. Ponowne zastosowanie efektu ułatwi nam szybkie polecenie Powtórz "Rzucanie cienia" w menu Filtry. Gotowe.

PRZYCINAMY I ZMNIEJSZAMY PRZYCISK

1 Naszą ikonę warto przyciąć i zmniejszyć. Najpierw połączymy wszystkie widoczne warstwy obrazu (warstwę tła pozostawiamy niewidoczną). Postępujemy tak jak opisano w punkcie 15 poprzedniej porady.

2 Teraz z menu Obraz wybieramy Automatycznie przytnij obraz. Obraz został przycięty do krawędzi rysunku, usunięte zostały niepotrzebne brzegi.



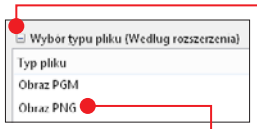
3 Ponownie przechodzimy do menu Obraz. Klikamy na Skaluj obraz... W oknie określamy wymiary ikony, na przykład.

Dobieramy również jak najlepszą metodę interpolacji pikseli. Klikamy na Przeskaluj.

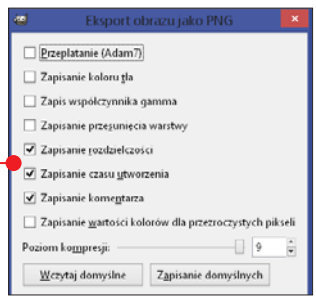
ZAPISUJEMY PRZYCISK

1 Aby zachować projekt do dalszej edycji (także z warstwami), z menu Plik wybieramy polecenie Zapisz jako... W oknie dialogowym wskazujemy docelowy folder i nazywamy plik. Będzie on zapisany z rozszerzeniem .xcf. Klikamy na Zapisz.

2 Aby uzyskać ikonę w postaci obrazka na przezroczystym tle, z menu Plik wybieramy polecenie Wyeksportuj jako... W oknie zapisu pliku rozwijamy listę



i wybieramy typ pliku. Dzięki temu zachowamy wysoką jakość obrazu oraz przezroczystość tła. Klikamy na Wyeksportuj. W nowym oknie określamy parametry zapisu i klikamy na Wyeksportuj. **aż**



GIMP. KROK PO KROKU

W aplikacji KŚ+ możemy kupić e-wydanie znakomitego poradnika „GIMP. Krok po kroku”. W książce Komputer Świata znajdziemy szereg porad do programu GIMP – dowiemy się wszystkiego o edycji grafiki, obsłudze warstw, przezroczystości, kanałów i ścieżek, poznamy najlepsze dodatki do GIMP-a oraz metody na wykonanie retuszu portretu czy fotomontażu. Nauczymy się obsługi od podstaw, a korzystanie z GIMP-a nigdy już nie sprawi nam problemu.

SILNIK GRAFICZNY ODWZOROWUJĄCY CAŁĄ ZIEMIĘ

Outerra 0.8

+ Wykorzystuje dane wektorowe do odwzorowania powierzchni
+ Darmowa wersja udostępnia symulator ciężarówki
+ Wydajność aplikacji można dostosować do każdego komputera

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Outerra**
Internet: **www.outerra.com**

DVD-KOD: 060
System: **Win Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **problemy ze zintegrowaną grafiką Intel**

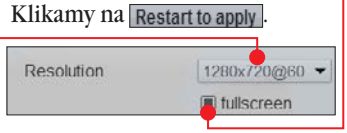
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **366 MB**
Cena: **darmowy**

Outerra to silnik graficzny, który pozwala wyświetlać powierzchnie całych planet z uwzględnieniem praw fizyki. Do optymalnego działania wskazana jest co najmniej karta graficzna NVIDIA GTX 460 lub AMD 6850.

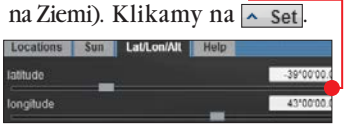
KORZYSTANIE Z OUTERRA

1 Instalujemy (**DVD-KOD: 060** lub z KŚ+) i uruchamiamy program. Na początku dane odczytywane są z internetu. Pomoc i menu wyświetlimy, wciskając F1. Okna dialogowe zamykamy klawiszem esc.

2 Klikamy na ●, a następnie na Graphics. Z listy ● wybieramy rozdzielczość wyświetlania i ewentualnie zaznaczamy dla trybu pełnoekranowego pole ●. Klikamy na Restart to apply.



3 Aby wybrać dowolną lokalizację, wciskamy F2. Ustawiamy współrzędne ● (tak jak na Ziemi). Klikamy na Set.



4 Do przemieszczania się do przodu, tyłu i na boki wykorzystujemy klawisze W S A D. By obrócić widok, wciskamy Q lub E. Za pomocą myszy zmienimy dowolnie orientację kamery, która wyświetla widziany przez nas obraz. Wciskając G, wyświetlimy okno z naszą pozycją naniesioną na mapę.

5 Symulator ciężarówki ● włączymy, wciskając F3. Do pojazdu wsiadamy, wciskając enter, a klawiszem C zmienimy widok. **kż**

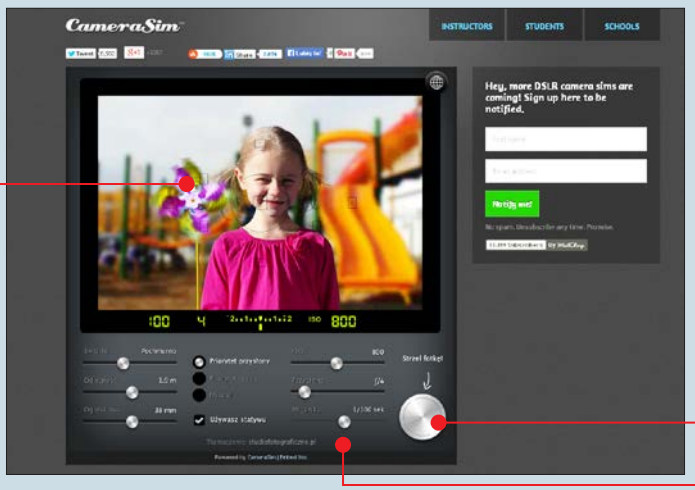
GRA ANTEWORLD

Za kwotę około 50 złotych możemy zyskać dostęp do aktualnej i przyszłych wersji gry Anteworld, która bazuje na silniku Outerra i korzysta z tej samej aplikacji. Udostępnia ona symulator lotów śmigłowcem, samolotem, statkiem, a także narzędzia do budowy dróg i budynków.

SYMULATOR APARATU FOTOGRAFICZNEGO

CameraSim

+ Darmowa aplikacja online dla amatorów fotografowania
+ Ułatwia zrozumienie zależności pomiędzy ustawieniami w aparacie a wykonanym zdjęciem



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Jon Arnold**
Internet: **www.camerasim.com**

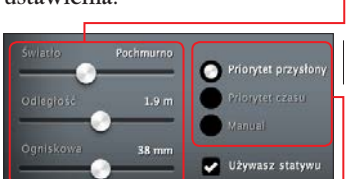
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Jeśli ciągle się zastanawiamy, dlaczego zdjęcia tak różnie nam wychodzą, warto zajrzeć do interaktywnego symulatora aparatu na stronie camerasim.com. Aplikacja online pomoże nam zrozumieć, jak poszczególne ustawienia aparatu wpływają na ostateczny efekt na fotografii. Symulator dotyczy aparatu typu lustrzanka z zamocowanym obiektywem zoom 18 – 55 mm.

SYMULUJEMY USTAWIENIA APARATU

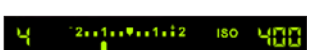
1 W przeglądarce internetowej wpisujemy adres **camerasim.com/apps/camera-simulator**. Po załadowaniu aplikacji widoczny jest podgląd taki jak w wizjerze aparatu ●, a poniżej dostępne ustawienia.



2 Za pomocą przycisków ● wybieramy jeden z trybów fotografowania – priorytet czasu lub przysłony bądź tryb manualny.

3 Za pomocą suwaków ● możemy określić warunki oświetleniowe, w jakich fotografujemy. Dobieramy również ogniskową obiektywu oraz odległość od fotografowanego motywu.

4 Suwaki ● pozwalają nam dobrać czułość ISO, wartość przysłony lub czas naświetlania.



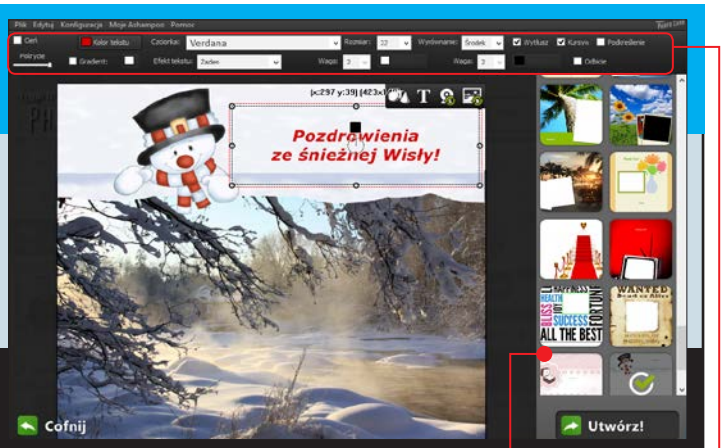
5 W zależności od ustawień kreska ● pod skalą ekspozycji pokaże nam, czy zdjęcie będzie prawidłowo naświetlone.

6 Klikamy na ●, aby wykonać zdjęcie. Jeśli na przykład ustawiliśmy zbyt długi czas naświetlania, fotka wyjdzie poruszona ●. **aż**

PROGRAM DO TWORZENIA KARTEK OKOLICZNOŚCIOWYCH

Ashampoo Photo Card

+ Zestaw gotowych motywów kartek
+ Narzędzia do edycji zdjęć
+ Gotową kartkę można zapisać, wysłać e-mailem, udostępnić na Facebooku lub zachować w albumach online Picasa



Licencja: **TRIAL**
Język: **polski**
Producent: **Ashampoo**
Internet: **www.ashampoo.com**

DVD-KOD: 010
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **działa przez 40 dni**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **193 MB**
Cena: **65 zł**

Zamiast kupować sztampową pocztówkę lub kartkę okolicznościową lepiej wykonać ją samemu. Z programem Ashampoo Photo Card jest to wyjątkowo łatwe.

INSTALACJA

1 Instalujemy program z płyty Niezbędnika (**DVD-KOD: 010**) lub KŚ+, a następnie uruchamiamy go.

2 Aby uzyskać w sumie 40 dni działania programu, klikamy na i postępujemy zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Pobierz darmowy kod rozszerzonej wersji testowej

TWORZYMY KARTKĘ

1 Najpierw wczytujemy zdjęcie, które posłuży nam do utworzenia kartki. W tym celu klikamy na , aby otworzyć zdjęcie z dysku, lub na – jeśli chcemy wykonać fotkę podłączoną lub wbudowaną kamerą.

2 Teraz wybieramy motyw . Aby dopasować zdjęcie, klikamy na przerywaną ramkę fotki z wciśniętym przyciskiem myszy i odpowiednio ją przesuwamy.

3 Po kliknięciu na obrazek wyświetlą się narzędzia do korygowania i poprawy zdjęcia .

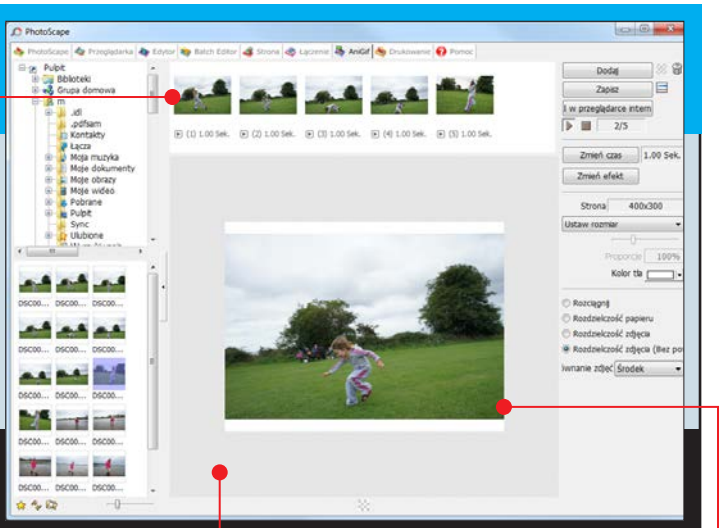
4 Aby edytować tekst w ramce, dwukrotnie na nią klikamy. Czcionkę tekstu formatujemy za pomocą dostępnych narzędzi .

5 Gdy pocztówka jest gotowa, klikamy na przycisk Utwórz!, a następnie wskazujemy, co chcemy z nią zrobić. Na przykład, aby zapisać kartkę na dysku komputera, klikamy na przycisk . Zostanie ona zachowana w postaci zdjęcia. **tpa**

REKLAMA

JAK ZROBIĆ ANIMOWANY GIF ZE ZDJĘĆ

PhotoScape 3.6.5



+ Tworzy animacje GIF ze zdjęć wskazanych przez użytkownika
+ Przejrzysty i łatwy w obsłudze interfejs
+ Możliwość regulacji czasu wyświetlania poszczególnych klatek animacji
+ Efekty przejścia między kolejnymi zdjęciami
+ Podgląd tworzonej animacji na żywo w oknie programu lub w przeglądarce internetowej
+ Możliwość nakładania filtrów na zdjęcia i poprawy ich jakości

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **MOOII TECH**
Internet: **photoscape.org**

DVD-KOD: 063
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **20 MB**
Cena: **darmowy**

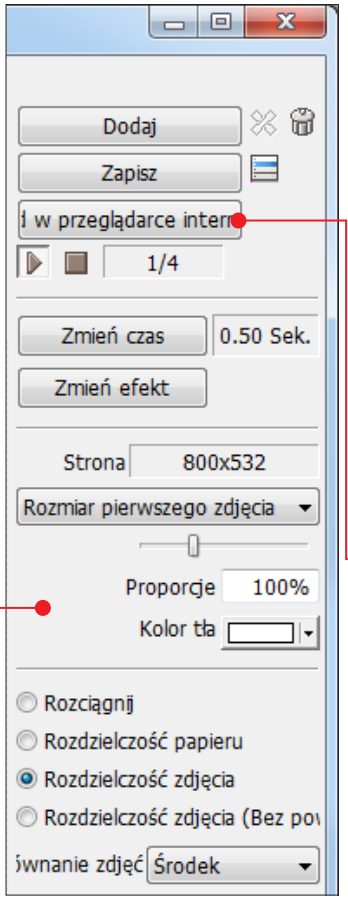
Stare chińskie przysłowie mówi, że jeden obraz wart jest więcej niż tysiąc słów. Ile słów warte jest kilka zdjęć, trudno oszacować, z pewnością jednak wystarczająco dużo, by móc za ich pomocą opowiedzieć krótką historię w przystępnej dla internetu i naszego wzroku obrazkowej formie. W tym poradniku zobaczymy, jak połączyć ze sobą kilka zdjęć i zapisać je w formie obrazkowej animacji GIF, którą łatwo udostępnimy w internecie – na blogu, Facebooku czy też innej stronie internetowej z obrazkami. Do utworzenia takiej animacji wykorzystamy jeden z najlepszych, darmowych programów do obróbki zdjęć – PhotoScape.

TWORZYMY ANIMOWANY GIF ZE ZDJĘĆ

1 Instalujemy PhotoScape z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 063) lub z Wirtualnej Płyty tego wydania dostępnej w aplikacji KS+ (więcej informacji na stronie 6).

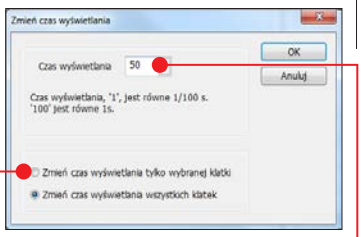
2 Po zakończonej instalacji PhotoScape uruchamiamy program i przechodzimy do sekcji AniGif.

3 W prawej części okna programu PhotoScape mamy do dyspozycji panel narzędzi do tworzenia animacji. Przyciskiem Dodaj wskazujemy zdjęcia na dysku, które chcemy umieścić w naszej animacji. Grafiki możemy też przeciągać kursorem myszy z dowolnego folderu do okna PhotoScape.

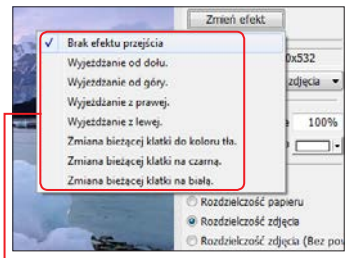


4 Kolejność wczytanych fotografii zmieniamy na tak zwanej osi czasu kursorem myszy – działa tu metoda przeciągnij i upuść.

5 Przyciskiem Zmień czas dostosowujemy do naszych potrzeb czas wyświetlania tak zwanych

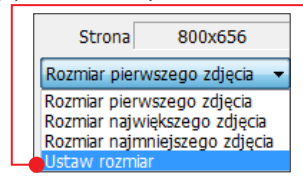


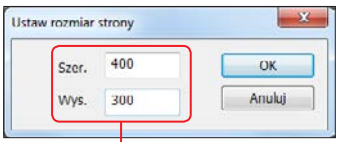
klatek animacji – wszystkich lub tylko wybrane. Każde zdjęcie ma ustalony czas, przez który będzie widoczne w tworzonej animacji. Po nim nastąpi przejście do następnego obrazka. 100 jednostek jest równe jednej sekundzie.



6 W sekcji dostępnej pod przyciskiem Zmień efekt możemy włączyć lub wyłączyć efekty przejść między zdjęciami. Podgląd efektów i innych wprowadzanych w tworzonej animacji zmian wyświetlany jest na żywo w głównym oknie PhotoScape.

7 Przedostatni etap projektowania naszej animacji GIF to ustalenie jej rozmiaru, czyli rozdzielczości





podanej w pikselach. Niżej mamy też do dyspozycji opcje dopasowania wielkości zdjęć do rozdzielczości animacji – najlepszy efekt uzyskamy, wybierając opcję Rozdzielczość zdjęcia.

8 Gotową animację zapisujemy na dysku przyciskiem Zapisz. Opcja wyświetla podgląd animacji w przeglądarce internetowej.

mm

5 STRON DO TWORZENIA ANIMACJI GIF

- **Gifpal.com** pozwala utworzyć GIF z maksymalnie 24 zdjęć, które można wczytać jednym kliknięciem. Oferuje duże możliwości dostosowania wyglądu tworzonej animacji, kontrolę jej rozmiaru i opcję dodania własnego znaku wodnego.
- **Picasion.com** – tutaj utworzymy GIF z maksymalnie 10 zdjęć, ale każde trzeba wczytać z osobna. Ma nieco mniej opcji, ale to jeden z lepszych serwisów tego typu.
- **Loogix.com** – GIF z maksymalnie 10 zdjęć i postawowe efekty graficzne.
- **MakeaGif.com** – GIF z 20 zdjęć, sporo opcji, dodaje swój znak wodny.
- **Gickr.com** tworzy animowane GIF-y

FAKT poleca

Ryszard Kukliński

Ujawniamy nieznane fakty z życia najcenniejszego szpiega CIA w bloku sowieckim. Poznaj dramatyczne losy współpracy oficera Ludowego Wojska Polskiego z amerykańskim wywiadem. Już w sprzedaży!

Do kupienia również na literia.pl
lub pod numerem tel. 22 761 32 14

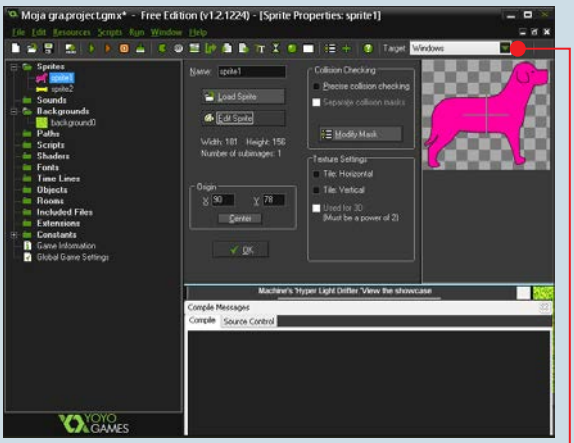
Fakt GAZETA CODZIENNA

O tym się mówi

PROGRAM DO PROJEKTOWANIA I TWORZENIA GIER

GameMaker Studio 1.2

+ Darmowy program do tworzenia gier o wielu możliwościach
+ Oferuje przyjazne środowisko projektowe odpowiednie zarówno dla niedoświadczonych amatorów bez znajomości programowania, jak i profesjonanych deweloperów
+ Pozwala tworzyć gry o różnym stopniu zaawansowania
+ Oferuje liczne gotowe funkcje, pozwalające w łatwy sposób dodać do obiektów dane zachowanie
+ Udostępnia własny język skryptowy GML (GameMaker Language), który umożliwia tworzenie zaawansowanych algorytmów zachowań czy efektów
+ Płatna wersja pozwala na eksport gier na platformy mobilne



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Internet: **www.yoyogames.com**

DVD-KOD: 039
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **ilość zasobów w wersji darmowej**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **135 MB**
Cena: **darmowy**

GameMaker Studio udostępnia środowisko do projektowania gier, w którym każdy utalentowany twórca może wykonać wymyśloną przez siebie grę. Z programu korzystają zarówno profesjonalni deweloperzy, jak i początkujący amatorzy platformówek, którzy nie mają doświadczenia w programowaniu. W GameMaker mamy spory wybór gotowych funkcji, które pozwalają dodać konkretne zachowania do elementów zawartych w grze – wystarczy przeciągnąć ikonę akcji na dany obiekt. Do dyspozycji mamy również tryb wizualizacji 3D. Za pomocą komercyjnej wersji programu możemy dodatkowo wyeksportować stworzoną grę na platformy Windows Phone, Ubuntu, iOS, Android, Tizen, MIPS oraz do HTML5.

INSTALACJA I PIERWSZE URUCHOMIENIE

1 Instalujemy z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 039) lub z KŚ+. W pierwszym oknie klikamy na I Agree, akceptując warunki licencji. Klikamy na Next >, a następnie na Install. Program zostaje zainstalowany. Klikamy na Next >. W ostatnim oknie instalatora pozostawiamy zaznaczenie przy opcji Start GameMaker-Studio 1.2, jeśli chcemy od razu uruchomić program, i klikamy na Finish.

2 Czekamy na wypakowanie plików programu. Następnie w oknie Choose Update Channel zaznaczamy Stable Channel i klikamy na OK.

3 Pojawia się okno, w którym kliknięciem wybieramy darmową wersję aplikacji, po czym klikamy dwukrotnie na OK. Program należy zrestartować.

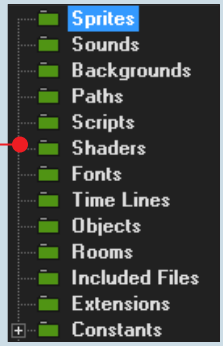
INTERFEJS PROGRAMU

1 Po uruchomieniu programu klikamy na zakładkę New. Następnie wpisujemy nazwę naszego projektu i wskazujemy folder docelowy na pliki tworzonej gry. Klikamy na Create.

2 Wyświetlone zostaje okno edytora. Z listy wybieramy docelową platformę, na jaką prze-

ELEMENTY GRY

Projekt gry zawiera różne typy składników, pogrupowanych w folderach w oknie programu GameMaker. Są to:



- **Sprites** – grafika, której używamy do tworzenia elementów gry
- **Sounds** – dźwięki
- **Backgrounds** – obrazy tła dla plansz gry
- **Paths** – ścieżki, czyli tory ruchu dla obiektów
- **Scripts** – skrypty w języku GameMaker (GML)
- **Shaders** – procedury cieniowania pozwalające na zaawansowane sterowanie wyświetlaniem pikseli
- **Fonts** – fonty zastosowane w grze
- **Time Lines** – elementy związane z upływem czasu
- **Objects** – elementy gry z określonymi regułami
- **Rooms** – poszczególne plansze gry (hierarchia ułożenia określa kierunek rozwoju akcji w grze)
- **Included Files** – dodatkowe pliki
- **Extensions** – rozszerzenia dołączone do programu
- **Constants** – stałe liczbowe, określające zachowanie się elementów gry

DOSBox DOS Emulator 0.74
DVD-KOD: 021

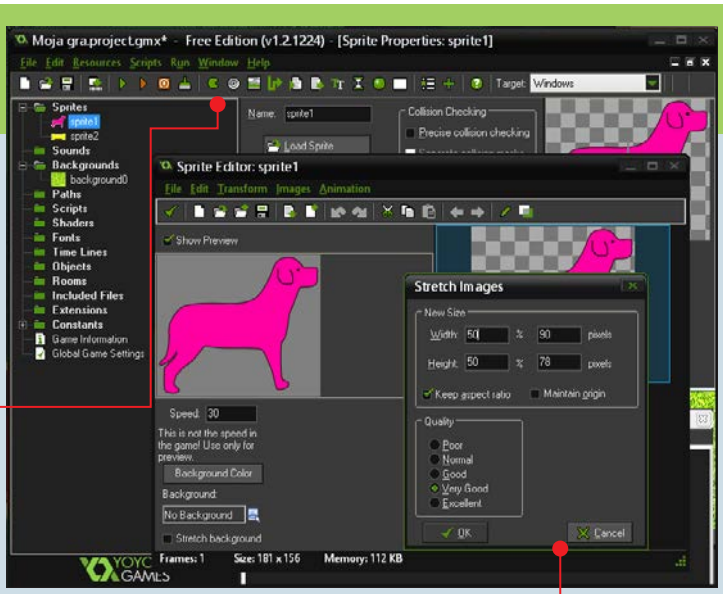
Family Tree Builder 7
DVD-KOD: 028

Fraps 3.5.99
DVD-KOD: 033

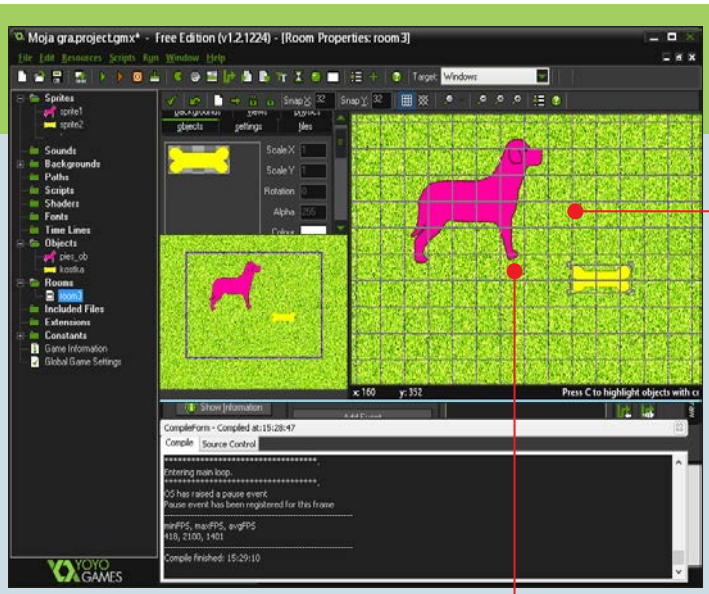
Game Maker 8.1 Lite
DVD-KOD: 039

GCstar 1.7
DVD-KOD: 040

Stellarium 0.12.4
DVD-KOD: 071/072



Program GameMaker Studio udostępnia narzędzia edycyjne, pozwalające dostosować wybraną grafikę do tworzonej gry



Okno planszy gry w programie GameMaker Studio. Tutaj dodajemy obiekty, które mają się na niej pojawić. Plansz może być tyle, ile etapów gry

znaczona będzie gra. W bezpłatnej wersji możemy tworzyć jedynie dla stacjonarnych systemów Windows i Mac OS X.

3 W centrum okna znajduje się podgląd aktualnie opracowywanego elementu gry. Poniżej mamy pasek kontroli zdarzeń. Na górnym pasku GameMakera dostępne są narzędzia do tworzenia elementów gry. Drzewo folderów po lewej stronie to menedżer tych elementów. W ramce na stronie obok znajdziemy opis tych elementów.

TWORZYMY PROSTĄ GRĘ

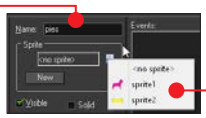
Zaprojektujemy prostą grę – ruch obiektu w określonym kierunku i towarzyszące zdarzenie. Wcześniej musimy przygotować grafikę w innym programie (na przykład w GIMP-ie, patrz strona 24).

1 Na pasku opcji klikamy na ikonę . Następnie w oknie programu klikamy na Load Sprite i z dysku wybieramy przygotowaną wcześniej grafikę. Klikamy na Otwórz.

2 Aby dostosować grafikę, klikamy na Edit Sprite. W oknie Sprite Editor: znajdują się opcje, które pozwolą zmodyfikować wygląd obrazka, zmniejszyć rozmiar, przyciąć czy nawet dodać efekt animacji. Klikamy na Transform i na Stretch..., aby zmniejszyć grafikę. Zmianę akceptujemy, klikając na OK. Możemy też przyciąć tło obrazka aż do krawędzi rysunku. W tym celu z menu Transform wybieramy Crop... i klikamy na OK. Aby wyjść z edytora, klikamy na . Na koniec klikamy na OK. W podobny sposób dodajemy kolejne elementy graficzne.

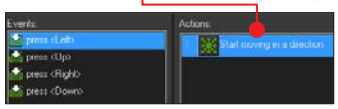
3 Aby dodać tło, klikamy na . Następnie na Load Background. Jeśli chcemy zmodyfikować tło, wybieramy Edit Background. Klikamy na OK.

4 Dodajemy obiekty do gry. W tym celu na pasku klikamy na . Następnie klikamy na i wybieramy jeden z obrazków. W polu nazywamy obiekt.



5 Dodajemy do obiektu akcje. Służą do tego opcje zgromadzone po prawej stronie obiektu. Następnym razem wywołamy je, klikając na obiekt prawym przyciskiem myszy i wybierając Properties...

6 Klikamy na Add Event i na Key Press, aby dodać do obiektu opcje sterowania klawiszami. Z listy wybieramy klawisze kursora. Następnie zaznaczamy dany klawisz i w pole przeciągamy akcję



dla danego klawisza. Pojawia się okno, w którym wybieramy kierunek, podajemy prędkość ruchu i klikamy na OK. Postępujemy tak w przypadku każdego z klawiszy.

7 Aby obiekt przestał się poruszać po zwolnieniu przycisku kursora, klikamy na Add Event i na Key Release. Podobnie jak w punkcie 6 dla każdego ze zdarzeń przeciągamy akcję . Tym razem zaznaczamy (co oznacza zatrzymanie się) i klikamy na OK.

8 Klikamy na , aby utworzyć planszę. Na zakładce backgrounds klikamy na i dodajemy wczytane wcześniej tło. Następnie przechodzimy na zakładkę objects. Klikamy na i dodajemy na planszę obiekty. Wystarczy kliknąć na pole planszy. Przesuwamy obiekty w ustawienie początkowe.

TESTUJEMY I ZAPISUJEMY GRĘ

1 Aby zobaczyć, jak nasze ustawienia działają w praktyce i jak prezentuje się gra, klikamy na przycisk .

2 Aby zapisać grę jako plik wykonywalny .exe, z menu File wybieramy Create Application..., nazywamy naszą grę i klikamy na Zapisz. **aż**

WIĘCEJ W KŚ+

Opisywany program to jedno z najważniejszych i najpopularniejszych narzędzi w swojej kategorii. Warto więc lepiej poznać jego funkcje. Dlatego właśnie Czytelnicy tego numeru Niezbędnika otrzymują dodatkowe strony przydatnych porad w cyfrowej postaci. Pliki z uzupełnieniem znajdziemy w e-wydaniu tego numeru Niezbędnika w KŚ+. By je otworzyć, należy w KŚ+ zarejestrować unikalny kod nadrukowany na etykiecie płyty DVD dołączonej do tego wydania. Aby to zrobić, w oknie aplikacji KŚ+ klikamy na przycisk Zarejestruj nowy kod, a w wypadku, gdy korzystamy ze strony **ksplus.pl**, logujemy się na swoje konto i klikamy na Zarejestruj kod. Jeśli Niezbędnik kupiliśmy jako e-wydanie, kod zostanie automatycznie aktywowany.

PROGRAM DO PROJEKTOWANIA I TWORZENIA GIER

GameMaker Studio 1.2

GameMaker Studio udostępnia kompletne środowisko do projektowania gier, w którym za pomocą gotowych funkcji możemy wykonać na przykład prostą platformówkę. Komputer Świat pokaże, jak za pomocą wbudowanych narzędzi utworzyć potrzebne elementy gry.

RYSUJEMY BOHATERA GRY

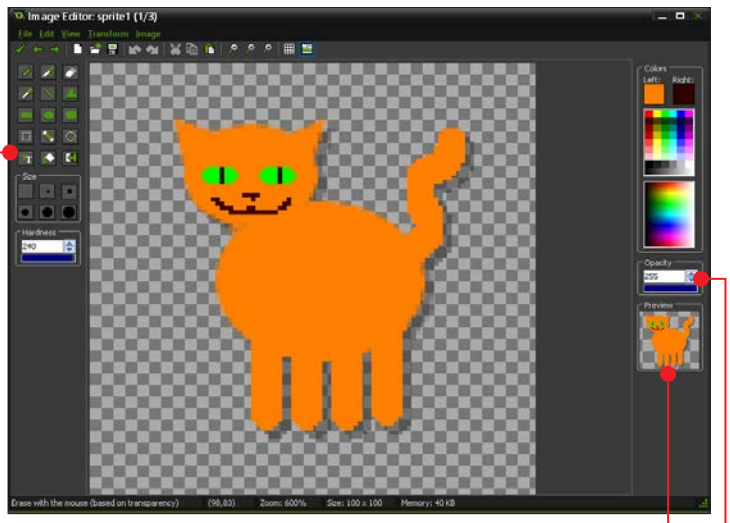
W każdej grze powinien być bohater, którym sterujemy, zdobywamy punkty i którym walczymy z przeciwnościami. Postać możemy wykonać w zewnętrznym edytorze (na przykład darmowym programie GIMP) i wczytać do GameMakera (patrz wskazówka Tworzymy prostą grę na stronie 31). Jeśli wystarczy nam nieskomplikowana grafika, najlepiej użyć narzędzi edytora zawartego w programie GameMaker Studio.

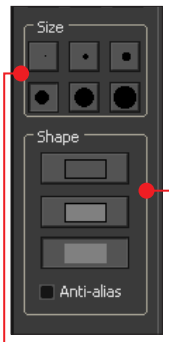
1 Po zainstalowaniu programu i utworzeniu nowej gry (patrz wskazówki na stronie 30 i 31) stworzymy grafikę bohatera. Pracę rozpoczynamy, klikając na pasku opcji na ikonę , aby utworzyć tak zwany Sprite, czyli dwuwymiarową grafikę.

2 Żeby narysować bohatera, klikamy na Edit Sprite, a w oknie Sprite Editor: na przycisk , aby samodzielnie utworzyć grafikę za pomocą narzędzi programu. Pojawia się okno dialogowe, w którym określamy wymiary grafiki (warto, aby nie były zbyt duże) i klikamy na OK. Następnie klikamy na przycisk znajdujący się na pasku opcji. Otworzy się edytor.

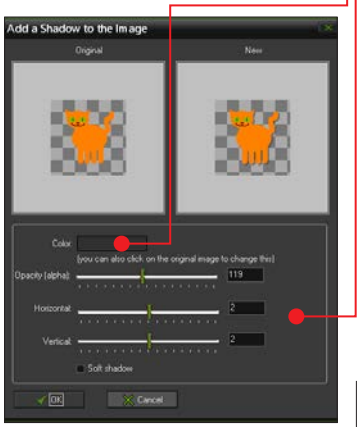
3 W centralnej części okna widoczne jest przezroczyste pole o zadanych wymiarach, na którym narysujemy naszego bohatera. Aby wygodnie nam było rysować, warto powiększyć podgląd. W tym celu klikamy na ikonę albo skalujemy widok kółkiem myszy. Na górnym pasku warto zaznaczyć ikonę . Dzięki temu w prawym dolnym rogu okna edytora będziemy mieć podgląd rysunku w oryginalnej skali, co pozwoli nam kontrolować jego prawdziwy wygląd.

4 Po lewej stronie okna edytora znajdują się przybory do rysowania oraz opcje narzędzi. Do dyspozycji mamy ołówek, aerograf, narzędzie do rysowania linii, wielokątów, prostokątów, owali i prostokątów o zaokrąglonych narożnikach. Można też korzystać z narzędzi zaznaczania, wypełniania kolorem czy narzędzia tekstowego. Do usuwania niepotrzebnych pikseli mamy gumkę.





5 Grubość końcówki narzędzia lub konturu określamy, klikając na . W przypadku narzędzi do tworzenia kształtów wybieramy również jedną z trzech opcji (sam kontur, kontur i wypełnienie, samo wypełnienie). Jeśli podczas rysowania kształtów zaznaczymy Anti-alias, brzeg rysunku będzie wygładzony.

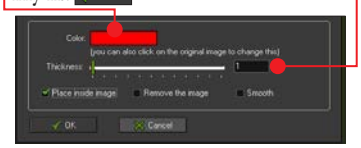


6 Po prawej stronie znajdują się okna wyboru koloru dla prawego i lewego przycisku myszy (możemy rysować, wciskając lewy lub prawy przycisk myszy). Oznaczają one również kolor wypełnienia i konturu. Za pomocą opcji określamy krycie koloru.

7 Nieudaną czynność możemy cofnąć, klikając na lub za pomocą skrótu Ctrl Z. Po narysowaniu obrazka klikamy na .

8 Do naszego obrazka możemy dodać różne efekty, które znajdziemy w menu Image. Klikając na Shadow..., dodamy do grafiki cień, który sprawi, że obrazek będzie znacznie lepiej widoczny na tle. Klikając na , określamy kolor zacienienia, a suwakami nadajemy krycie oraz przesunięcie w poziomie i w pionie. Jeśli zaznaczamy opcję Soft shadow, brzeg cienia będzie rozmyty. Klikamy na OK.

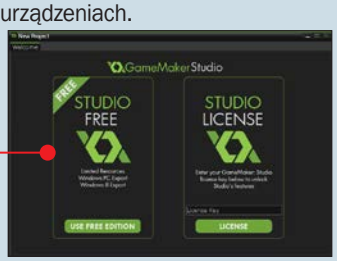
9 Zamiast cienia możemy dodać kontur. W tym celu należy z menu Image wybrać opcję Outline... W polu określamy kolor, a za pomocą suwaka grubość konturu. Zaznaczając opcję Outline..., umieścimy kontur od wewnętrznej strony grafiki. Klikamy na OK



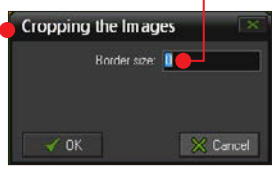
DARMOWA I PŁATNA WERSJA GAMEMAKERA

Środowisko GameMakera dostępne jest w kilku edycjach. GameMaker Studio to najprostsza darmowa wersja. Choć można w niej bardzo dużo zrobić, program ma ograniczenia. GameMaker Studio pozwala na eksport gry wyłącznie na stacjonarne platformy Windows i Mac OS, podczas gdy płatna edycja wspiera eksport na platformy Windows Phone, Ubuntu, iOS, Android, Tizen, MIPS oraz do HTML5.

GameMaker ma również znacznie ograniczone zasoby w porównaniu z płatnymi aplikacjami. W droższych wersjach, Professional (cena około 300 złotych) i Master Collection (około 2400 złotych), mamy dodatkowe narzędzia i funkcje, między innymi zarządzanie teksturami, możliwość zapisu kilku konfiguracji, funkcje związane z pracą w grupie, DSP czy opcje testowania na mobilnych urządzeniach.

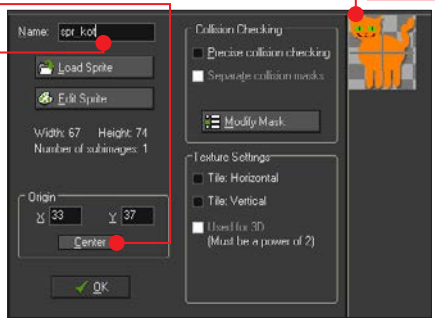


10 Jeśli dookoła postaci jest dużo wolnej przestrzeni, warto ją przyciąć. W tym celu z menu Transform wybieramy Crop... W oknie podajemy grubość ramki, najlepiej). Klikamy na OK.

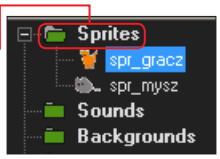


11 Utworzony rysunek warto zapisać na dysku jako plik PNG. W tym celu klikamy na przycisk , nazywamy obraz i klikamy na Zapisz. Następnie klikamy na , aby zatwierdzić grafikę w programie.

12 W polu nadajemy nazwę naszemu obrazkowi. Nazwy najlepiej nadawać z przedrostkiem określającym rodzaj składnika. Następnie klikamy na , aby współrzędne grafiki przecinały się w jej centrum. Dzięki temu postać będzie łatwiej kontrolować. Klikamy na OK.



13 W identyczny sposób jak opisano w tej wskazówce tworzymy grafiki z pozostałymi postaciami z gry, na przykład wrogami czy innymi obiektami, z którymi będziemy wchodzić w interakcje, a także pojedynczymi elementami tła, pociskami, nagrodami i tym podobnie. Wszystkie utworzone grafiki znajdują się w folderze po lewej stronie okna GameMakera.

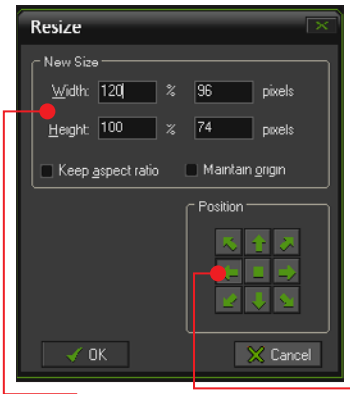


TWORZYMY ANIMACJĘ

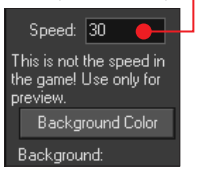
Zamiast nieruchomej grafiki, w Game Makerze możemy utworzyć animację. Możemy do tego celu użyć już narysowanej postaci.

1 Klikamy podwójnie na wybraną grafikę w folderze Sprites, a następnie na Edit Sprite.

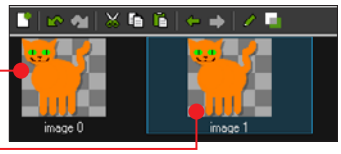
2 Aby uzyskać symulację ruchu, musimy zrobić kolejne klatki (czyli obrazki) różniące się na przykład ułożeniem wybranego elementu grafiki. W przykładzie Komputer Świata będzie to ogon kota. Jeśli potrzebujemy więcej przestrzeni dla elementów animacji, z menu Transform wybieramy Resize Canvas..., aby powiększyć obszar tła. W oknie dialogowym zaznaczamy na przykład , jeśli chcemy rozszerzyć tylko prawą część obrazu, a w pola wpisujemy docelowe wymiary grafiki lub powiększenie w procentach. Klikamy na OK.



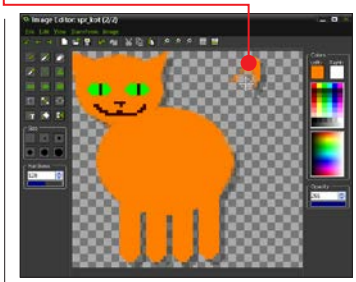
3 Zaznaczamy Show Preview, aby obserwować rezultat tworzenia animacji na bieżąco. W polu możemy podać prędkość animowania powstałych klatek. Opcja ta pozwoli nam ocenić, jak animacja wypadnie na planszy z ustawioną daną prędkością w klatkach na sekundę.



4 Powielamy pierwszy obrazek . W tym celu na pasku opcji klikamy na przycisk , a potem na . Mając zaznaczoną skopiowaną grafikę , klikamy na przycisk i otwieramy okno edytora grafiki.

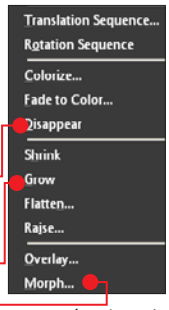


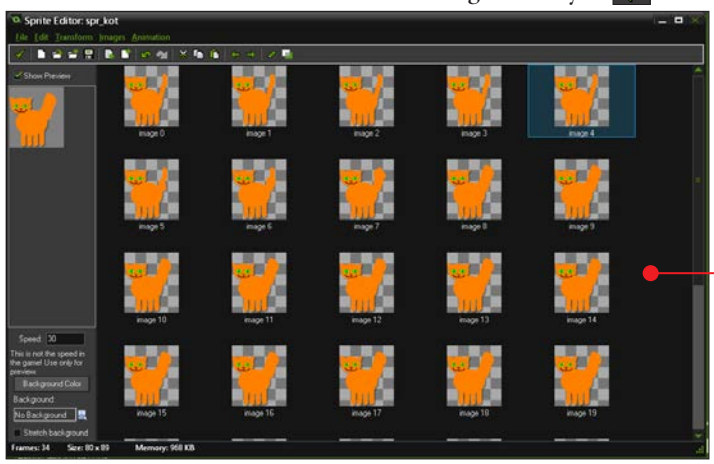
5 Niepotrzebny element, który zamierzamy zastąpić innym, usuwamy za pomocą narzędzia . W jego miejsce dorysowujemy zmieniony kształt, na przykład ogon w nieco innej pozycji. Możemy to zrobić narzędziem . Klikamy na .



6 Powtarzamy punkt 4, za każdym razem kopiując ostatnią klatkę. Kolejne zmiany wprowadzane w obrazach muszą być subtelne. Im więcej klatek utworzymy , tym większą płynność ruchu uzyskamy. Klikając na i , możemy zmieniać kolejność klatek.

7 Wiele ciekawych opcji animacji znajdziemy w menu Animation. Po wybraniu obiekt będzie zanikał, a gdy wybierzemy , zacznie puchnąć. Opcja pozwala zmieniać jeden obraz w drugi. Klikamy na .





JAK ZAPLANOWAĆ GRĘ

Zanim przystąpimy do tworzenia gry w GameMakerze, musimy sobie zaplanować każdy jej szczegół oraz przebieg:

- Liczbę plansz/poziomów gry
- Liczbę i cechy obiektów biorących udział w grze
- Jakie pomiędzy obiektami
- Sposób sterowania naszego bohatera
- Jakie przeszkody staną mu na drodze
- Jaki cel ma bohater i co prowadzi do zwycięstwa.

Możemy również dodać do gry licznik punktów lub czasu.

GameMaker udostępnia edytor, w którym możemy utworzyć proste grafiki, a nawet wykonać animacje. Bardziej zaawansowane elementy graficzne najlepiej jednak przygotować w zewnętrznym edytorze. Grafiki niebędące tłem zapisujemy jako pliki PNG lub GIF z przezroczystym tłem.

PROGRAM DO PROJEKTOWANIA I TWORZENIA GIER

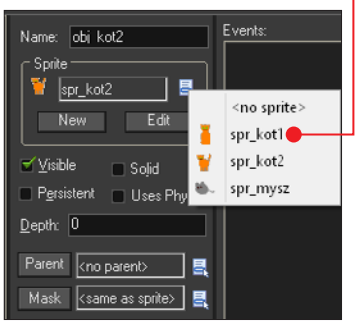
GameMaker Studio 1.2

Narysowane elementy graficzne wykorzystamy podczas tworzenia obiektów w grze.

TWORZYMY OBIEKT GRACZA

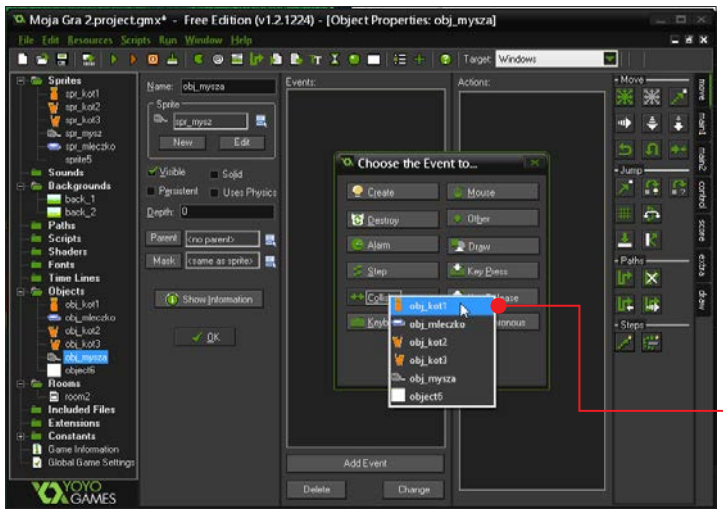
Narysowanie bohatera nie kończy pracy nad nim. Musimy zrobić z grafik z folderu Sprites obiekt, który znajdzie się w folderze Objects. Obiektom nadajemy konkretne cechy zachowania w grze.

1 Aby utworzyć nowy obiekt, na pasku opcji klikamy na ikonę. Następnie klikamy na przycisk i wybieramy utworzoną grafikę z bohaterem. Jeśli utworzyliśmy kilka wersji danej postaci – na przykład stojącą, idącą w danym kierunku czy podskakującą – wybieramy tę, od której zaczynamy grę (na przykład wersję stojącą).

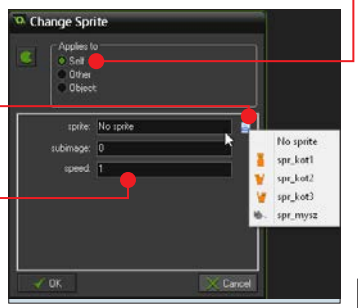


2 Według planu, nasz bohater ma się poruszać w danym kierunku za każdym wciśnięciem i przytrzymaniem jednego z klawiszy kursora na klawiaturze. Jednocześnie stojący wizerunek bohatera ma się zmienić w idącą w danym kierunku animowaną postać. W tym celu klikamy na Add Event, z listy wybieramy Keyboard, a następnie wskazujemy na przykład klawisz lewego kursora.

3 Do tego zdarzenia musimy dodać akcję zmiany obrazu na inny (postać idącą w lewo). W tym celu z panelu po prawej stronie okna GameMakera przechodzimy na zakładkę i ikonę przeciągamy do pola Actions:.



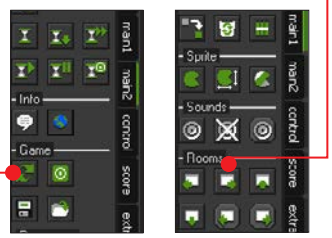
4 Pojawia się okno, w którym określamy zasady zdarzenia. Zostawiamy zaznaczenie przy opcji, a z listy wybieramy grafikę, na jaką ma się zmienić statyczny obrazek po wciśnięciu klawisza kursora. W polu określamy szybkość (może pozostać domyślna wartość). Klikamy na OK.



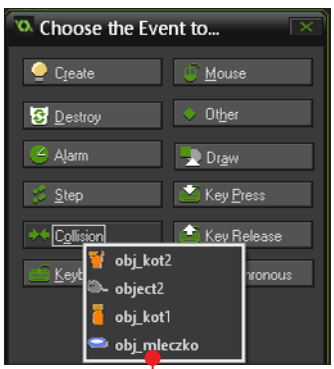
5 W identyczny sposób dobieramy zdarzenia i akcje dla pozostałych kierunków. Aby bohater po wciśnięciu klawisza szedł w danym kierunku, a po zwolnieniu klawisza zatrzymywał się, postępujemy w sposób opisany w punktach 6 i 7 na stronie 31. Jeśli zaznaczymy opcję Relative, szybkość poruszania będzie się zwiększać.

6 Teraz warto określić cel. Na przykład po zetknięciu naszego bohatera z drugim obiektem nastąpi restart gry albo przeniesienie na kolejną planszę. Klikamy na Add Event, a następnie na Collision. Z listy wybieramy obiekt, którego ma dotyczyć kolizja (w przykładzie jest to miska z mlekiem).

7 Teraz z panelu po prawej stronie okna programu wybieramy akcję (jeśli chcemy zrestartować grę) lub (jeżeli chcemy przejść do innej planszy gry).



8 Zaznaczamy opcję Persistent, jeśli chcemy, aby obiekt z pierwszej planszy pojawił się na kolejnej. Zaznaczenie opcji Solid spowoduje, że obiekt będzie trwałą przeszkodą – funkcja ta przydaje się na przykład podczas tworzenia obiektów ścian. Klikamy na OK.



ZDARZENIA

Zdarzenia (ang. Events) to najważniejsze narzędzie GameMakera. Pozwala ono określić reakcję elementów gry na występowanie danej sytuacji. Zdarzenia dodajemy do obiektów, klikając na Add Event, a następnie przypisujemy im akcje.

Create – typ zdarzenia, które rozpoczyna się wraz z pojawieniem obiektu na planszy, czyli na samym początku gry;

Destroy – typ zdarzenia, które zachodzi, gdy obiekt znika z planszy;

Alarm – zdarzenie, które zachodzi na przykład po upłynięciu określonego czasu;

Step – typ zdarzenia wykonywany na każdym kroku, przez cały czas trwania obiektu;

Collision – dotyczy interakcji pomiędzy obiektami, na przykład gdy jeden obiekt dotknie drugi obiekt;

Keyboard – zdarzenie występuje po wciśnięciu wybranego klawisza;

Mouse – zdarzenie występuje po najechaniu kursorem myszy na obiekt;

Other – zbiór wielu innych zdarzeń, na przykład dotyczących końca gry czy obiektu poza obszarem planszy;

Draw – zdarzenie występujące, gdy obiekt jest widoczny (ang. visible). Mogą być malowane obrazki;

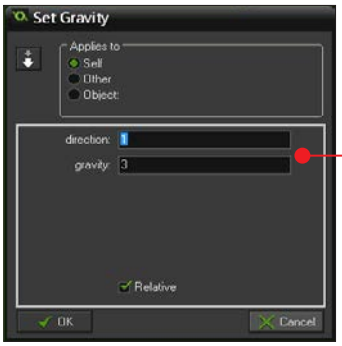
Key Press – zachodzi po wciśnięciu wybranego klawisza;

Key Release – zachodzi po zwolnieniu wybranego klawisza.

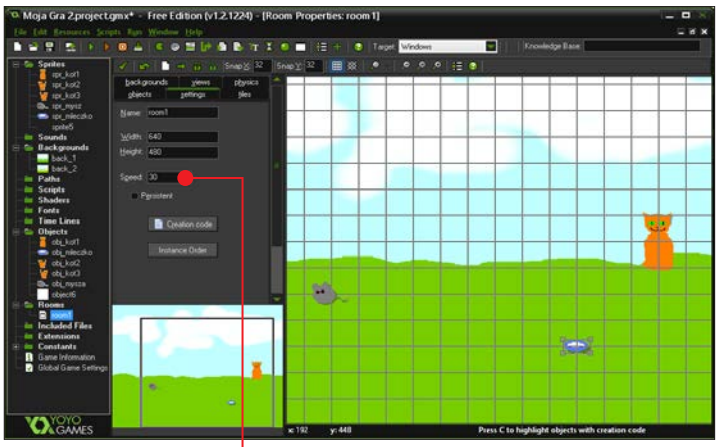
DRUGI OBIEKT – CEL

W każdej grze trzeba określić cel (patrz ramka na poprzedniej stronie). W przykładzie Komputer Świata celem będzie złapanie myszy.

1 Rysujemy na przykład mysz i tworzymy obiekt w sposób opisany w tym poradniku. Mogą to być nawet animacje. Klikamy na przycisk Add Event, a następnie na Collision i z wyświetlonej listy wybieramy obiekt z naszym bohaterem (w naszym przykładzie z kotem). Następnie z listy akcji w pole Actions: przeciągamy na przykład grawitację. W oknie dialogowym określamy kolejno kierunek przyciągania i prędkość opadania, na przykład tak jak to widać na ilustracji. Możemy zaznaczyć Relative, wówczas prędkość opadania będzie przyspieszać. Klikamy na OK.



2 Aby kolizja była bardziej precyzyjna, przechodzimy do zawartości folderu Sprites. Zaznaczamy poszczególne grafiki biorące udział w kolizjach i klikamy na Modify Mask. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznaczamy opcję Show collision mask. Następnie możemy zaznaczyć Manual (aby ręcznie określić kształt maski kolizji), a jako kształt pola wybrać na przykład Ellipse. Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy na grafice pole obejmujące odpowiedni, niezbyt szeroki obszar. Klikamy na OK. Dzięki temu działaniu akcja będzie następować dopiero przy bliższym kontakcie obiektów, a nie po zetknięciu kwadratowych obszarów tła otaczających grafiki.



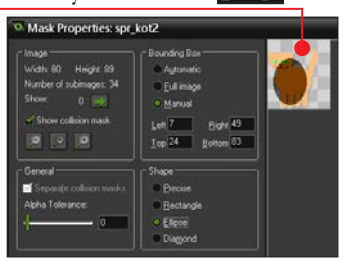
PLANSZE GRY

Każda gra odbywa się na planszy. W GameMakerze są to tak zwane Rooms, czyli pokoje. Tworzą one nie tylko sceny z kolejnymi etapami, lecz mogą być również planszami tytułowymi. Zobaczmy, jak dostosować planszę z grą. Plansza potrzebna jest również po to, aby móc przetestować ruch i interakcje pomiędzy obiektami.

1 Pierwszą planszę dodajemy w sposób opisany w punkcie 8 na stronie 31. Klikamy na . Na zakładce backgrounds klikamy na i dodajemy wczytane do programu lub narysowane w edytorze tło.

2 Teraz przechodzimy na zakładkę objects. Klikamy na i z listy wybieramy obiekt, który chcemy umieścić na planszy. Następnie klikamy na planszę, umieszczając obiekt w położeniu początkowym.

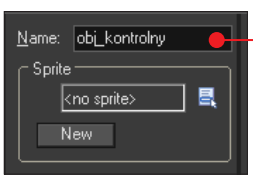
3 Podobnie jak opisano w punkcie 2 postępujemy z pozostałymi obiektami. Następnie dodajemy kolejną planszę, a na niej umieszczamy nowe tło i kolejne obiekty. Na zakładce settings określamy liczbę klatek na sekundę – najlepiej pozostawić domyślną wartość 30.



DODAJEMY LICZNIK PUNKTÓW

Dodajmy do naszej gry prosty licznik punktów.

1 W pierwszym kroku dodamy na planszę obiekt kontrolny, który nam pomoże tworzyć różne zdarzenia. Na pasku opcji klikamy na ikonę i odpowiednio nazywamy nowy obiekt, na przykład .

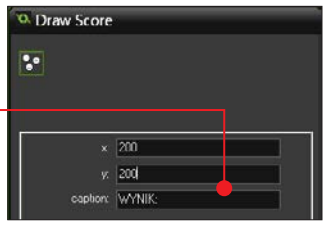


Nie dodajemy do niego grafiki, a obiektu tego nie będzie widać w grze. Możemy dodać ten obiekt na planszę w grze w dowolnym miejscu, najlepiej w narożniku.

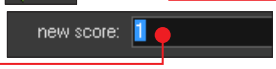
2 Klikamy na Add Event, aby dodać do obiektu zdarzenie. Klikamy na Other, a następnie na Game start. Z panelu akcji na pole Actions: przeciągamy ikonę, a w wyświetlonym oknie Set Score zostawiamy wartość początkową new score: 0

oraz niezaznaczoną pozycję Relative. Klikamy na przycisk OK.

3 Ponownie klikamy na Add Event, ale tym razem wybieramy Draw i Draw. Z panelu akcji przeciągamy ikonę. W oknie tworzenia wyniku podajemy współrzędne wyświetlania oraz towarzyszącą notatkę. Klikamy dwukrotnie na OK.



4 Wracamy do edycji obiektu z naszym bohaterem. Klikamy na Add Event i na Collision. Na liście wskazujemy obiekt, z którym interakcja przyniesie nam punkty. Następnie przeciągamy akcję z licznikiem punktów. W polu podajemy liczbę punktów, jakie uzyskamy po złapaniu jednej myszy. Zaznaczamy opcję Relative, aby punktacja przyrastała wraz z kolejną złapaną myszą. Klikamy na OK.



5 Testujemy, czy wszystko dobrze działa, klikając na przycisk . Zapisujemy grę metodą opisaną na stronie 31. **aż**

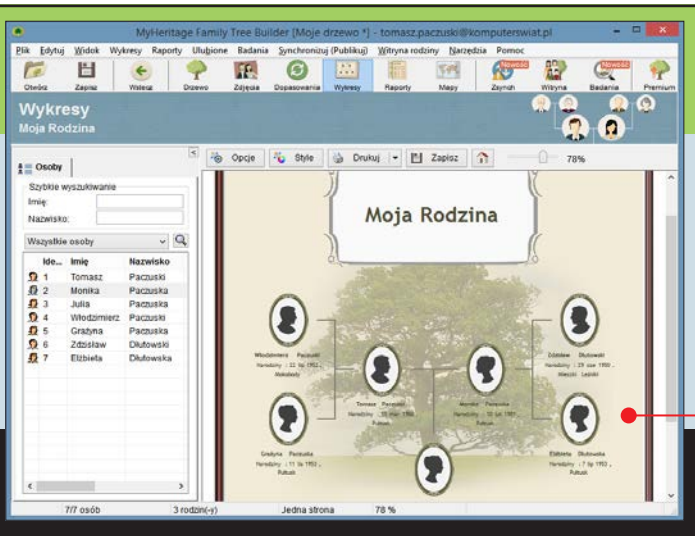
JĘZYK GML

Choć w GameMakerze możemy utworzyć grę za pomocą gotowych funkcji, bardziej zaawansowane osoby używają do tego celu języka skryptowego GML (GameMaker Language). Za sprawą linijek kodu można uzyskać bardziej skomplikowane efekty niż gotowymi funkcjami, dostępnymi w postaci przycisków i dodawanymi do obiektów metodą przeciągnij-upuść.

JAK STWORZYĆ DRZEWO GENEALOGICZNE

Family Tree Builder 7

+ Tworzenie diagramów przodków i potomków wybranych osób
+ Możliwość zamieszczania zdjęć i lokalizacji
+ Wyszukiwanie dopasowań i odkrywanie nowych krewnych
+ Tworzenie różnego rodzaju raportów
+ Publikowanie drzewa na darmowej witrynie w internecie
+ Obsługa projektów genealogicznych online



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **MyHeritage**
Internet: **www.myheritage.pl**

DVD-KOD: 028
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

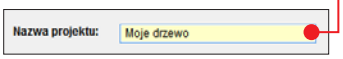
Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **37 MB**
Cena: darmowy

Family Tree Builder 6 to zaawansowany program do tworzenia drzew genealogicznych. Choć jest bardzo rozbudowany, to jego obsługa jest prosta. Zobaczmy, jak stworzyć własne drzewo genealogiczne.

TWORZYMY DRZEWO

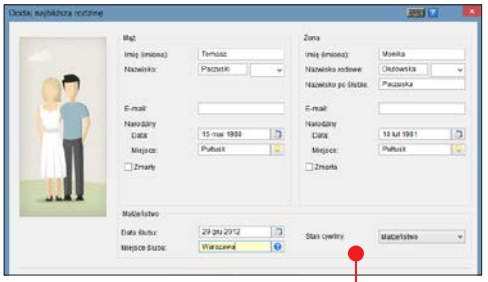
1 Program instalujemy z płyty Niebędnika (DVD-KOD: 028) lub KŚ+, a następnie uruchamiamy go i przechodzimy do procesu rejestracji (patrz ramka na dole strony).

2 Po rejestracji wyświetli się kreator, który ułatwi nam stworzenie drzewa genealogicznego. W pierwszych dwóch oknach klikamy na Dalej. Następnie wprowadzamy dowolną nazwę projektu i w kolejnych oknach klikamy na Dalej, a potem na Zakończ.

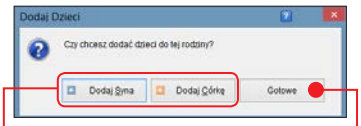


3 Rozpoczynamy wypełnianie drzewa genealogicznego. Najpierw wprowadzamy najbliższą rodzinę – klikamy na przycisk.

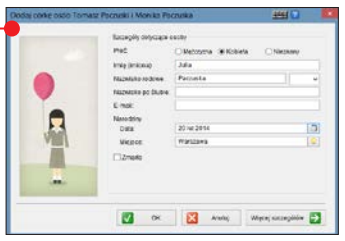
4 W wyświetlonym oknie wpisujemy dane swojej rodziny, między innymi imiona i nazwiska męża



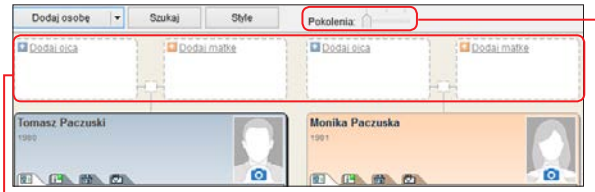
lub żony, nazwisko rodowe żony, datę i miejsce urodzin oraz ślubu oraz obecny stan cywilny.



5 Po zatwierdzeniu danych przyciskiem OK wyświetli się okno z pytaniem o nasze dzieci. Jeśli mamy – klikamy na odpowiedni przycisk i wypełniamy formularz naszego potomka. Zatwierdzamy przyciskiem OK. Gdy nie mamy więcej dzieci, klikamy na.



6 W programie wyświetli się najprostsze drzewo genealogiczne. Teraz wypełniamy informacje o przodkach – zaczynamy od rodziców swoich i swojego współmałżonka. Klikamy więc



w makiecie drzewa na odpowiednie pola i wypełniamy kolejne formularze osobowe.

7 Kolejnych przodków dodajemy, rozszerzając makietę drzewa za pomocą suwaka, klikając na okno osoby z nią powiązanej lub korzystając z przycisku Dodaj osobę.

WYKRES DRZEWA

1 Gdy uzupełnimy drzewo, możemy wygenerować wykres – po kliknięciu na przycisk wybieramy typ wykresu. Po chwili drzewo naszej rodziny zostanie utworzone.

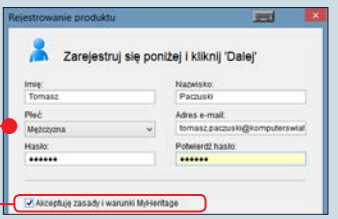
2 Styl wykresu możemy łatwo zmienić – wystarczy kliknąć na przycisk Style. W wyświetlonym obok oknie stylu możemy wskazać również, jakie informacje mają zostać wyświetlone na wykresie. Dodatkowo każdy styl możemy dopasować do własnych upodobań – szczegółową konfigurację wykresu przeprowadzimy, klikając na przycisk Opcje.

3 Utworzony wykres możemy zapisać – klikamy na przycisk Zapisz, a następnie w kolejnych oknach wybieramy format pliku (PDF bądź JPEG) oraz lokalizację docelową na dysku. **tpa**

NIEZBĘDNA REJESTRACJA

1 Aby można było korzystać z aplikacji, musimy się zarejestrować. W tym celu, po zainstalowaniu i uruchomieniu programu, w wyświetlonym oknie klikamy na przycisk Zarejestruj teraz.

2 W wyświetlonym oknie uzupełniamy wszystkie pola formularza, wprowadzając swoje dane. Zaznaczamy pozycję i klikamy na przycisk Dalej.

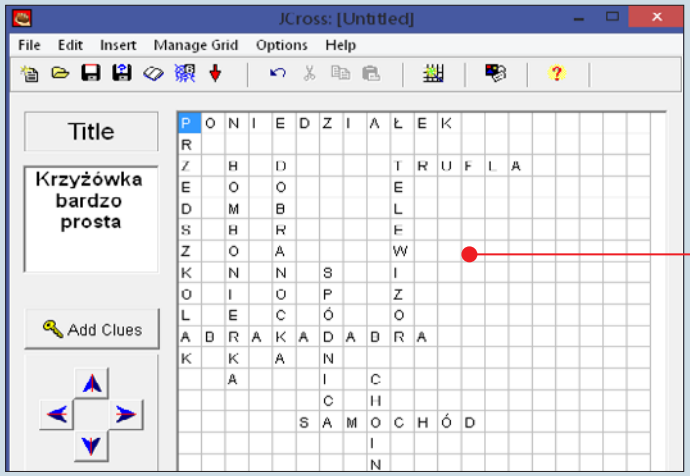


3 W następnym oknie możemy podać szczegółowe informacje o sobie. Po kliknięciu na przycisk Zakończ zostaniemy zarejestrowani.

PROGRAM DO TWORZENIA KRZYŻÓWEK

Hot Potatoes JCross

+ Układa krzyżówki z dowolnych haseł
+ Umożliwia umieszczenie krzyżówki na stronie WWW
+ Pozwala dostosować detale zabawy, jak czas na rozwiązanie



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Half-Baked Software**
Internet: **www.hotpot.uvic.ca**

System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **9,1 MB**
Cena: **darmowy**

Jeśli kupione w kiosku krzyżówki nas nudzą, zróbmy własną. Do tego celu możemy wykorzystać darmowy program Hot Potatoes JCross. Za pomoca aplikacji ułożymy dowolną łamigłówkę, na przykład odpowiednią dla naszego dziecka lub związaną z danym hobby. Krzyżówkę możemy umieścić na własnej stronie WWW.

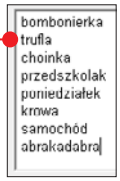
URUCHAMIAMY PROGRAM

1 Program instalujemy za pomocą Wirtualnej Płyty z KŚ+. W jednym z ostatnich okien dialogowych podajemy imię użytkownika i klikamy na OK. Następnie możemy wybrać język interfejsu. Ponieważ na liście nie ma języka polskiego, najlepiej kliknąć na Use English.

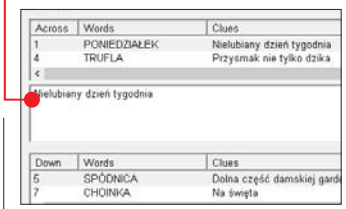
2 Po uruchomieniu pojawia się okno powitalne, w którym możemy wybrać jedno z narzędzi programu. Jeśli chcemy zaprojektować krzyżówkę, klikamy na .

PROJEKTUJEMY KRZYŻÓWKĘ

1 W oknie narzędzia JCross klikamy na . Pojawi się okno, w którym wpisujemy poszczególne hasła, z których ma się składać krzyżówka. Na koniec klikamy na Make the grid.



2 Wpisane słowa zostają ułożone w krzyżówkę. Teraz klikamy na Add Clues i w oknie dialogowym podajemy opis dla każdego z haseł. Każdy z opisów zatwierdzamy przyciskiem OK. Na koniec klikamy na OK.

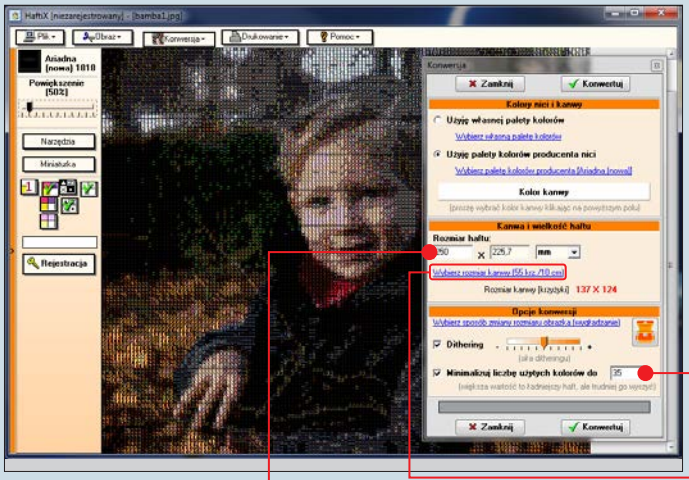


3 Zapisujemy krzyżówkę, klikając na . Jeśli chcemy umieścić ją na stronie WWW, klikamy na i zapisujemy w pliku *.htm*. Klikamy na View the exercise in my browser, aby wyświetlić zabawę w oknie przeglądarki. **aż**

STWÓRZ WŁASNE WZORY HAFTU KRZYŻYKOWEGO

HaftX 6.2.3

+ Zamienia dowolne zdjęcia na wzór haftu
+ Ma wbudowaną bazę nici oraz narzędzie do przeliczania kolorów
+ Pozwala na prostą obróbkę zdjęć



Licencja: **SHAREWARE**
Język: **polski**
Producent: **Grzegorz Żochowski**
Internet: **www.haftix.pl**

DVD-KOD: 047
System: **Win XP, Vista, 7**
Ograniczenia: **maksymalny rozmiar haftu (50x50 krzyżyków)**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **2,31 MB**
Cena: **28 zł**

Osoby lubiące haftować nie muszą korzystać z gotowych wzorów. Program HaftX stworzy nam schemat do wykonania techniką haftu krzyżykowego z dowolnego zdjęcia. Zobaczmy, jak się nim posługiwać.

INSTALACJA

1 Z płyty dołączonej do Niezbędnika (**DVD-KOD: 047**) lub z KŚ+ uruchamiamy instalator i przechodzimy przez typowy proces instalacji.

2 Aplikację uruchamiamy za pomocą utworzonego na pulpicie skrótu HaftX.

TWORZENIE WZORU

1 W głównym oknie programu klikamy na Plik, Wczytaj obraz z pliku i wskazujemy zapisaną na dysku fotkę. Suwakiem dostosowujemy powiększenie.

2 Teraz klikamy na Konwersja. W nowo wyświetlonym oknie wybieramy opcję Wybierz paletę kolorów i wskazujemy producenta nici, których mamy zamiar używać do wykonania haftu.

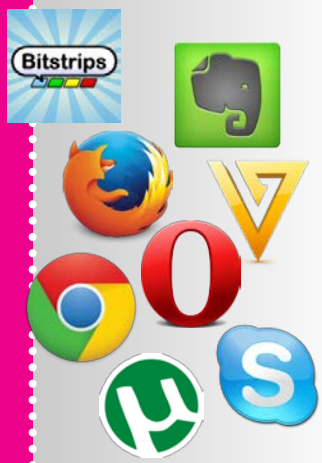
3 Następnie określamy rozmiar haftu (pamiętając o ograniczeniu nałożonym na darmową wersję) i rozmiar kanwy. Określamy również liczbę kolorów nici, z których ma się składać haft, i klikamy na Konwertuj.

4 Aby sprawdzić, ile nici potrzebujemy, klikamy na Narzędzia, następnie klikamy na ikonę . Ustalamy rodzaj haftu oraz liczbę użytych nitek i klikamy na Oblicz.

5 Wzór jest gotowy. Klikamy na Plik i na Zapisz wzór haftu (plik HFT), aby go zapisać. Następnie klikamy na Drukowanie i na Drukuj. **aś**

REJESTRACJA

Wersja darmowa programu pozwala zaprojektować haft o rozmiarze 50 x 50 krzyżyków. Jeżeli chcemy mieć możliwość tworzenia większych prac, w głównym oknie programu klikamy na Rejestracja. Koszt licencji dla użytkowników domowych to 28 złotych – pieniądze te przelewamy na podane w wyświetlonym oknie konto. Aplikację aktywujemy, wpisując otrzymany kod.



Dropbox 2.6.2
DVD-KOD: 022

Evernote 5.1.1
DVD-KOD: 024

Firefox 26
DVD-KOD: 030

Freemake Video Downloader
DVD-KOD: 034

Google Chrome 32
DVD-KOD: 045

Opera 19
DVD-KOD: 059

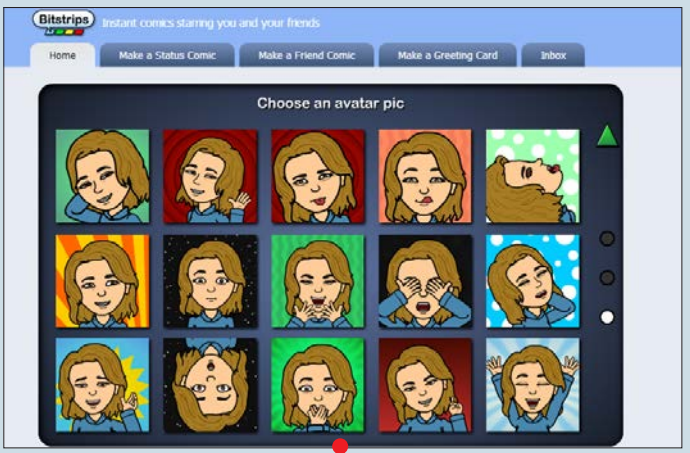
Skype 6.13
DVD-KOD: 069

µTorrent 3.3.2
DVD-KOD: 077

TWORZYMY KOMIKSOWY AWATAR NA FACEBOOKA

Bitstrips

+ Zapewnia dużo dobrej zabawy
+ Kreator postaci pozwala bardzo szczegółowo zaprojektować naszą podobiznę – twarz, fryzurę, figurę, ubranie
+ Zawiera bardzo bogatą bibliotekę obrazków: wzorów awatarów, statusów i komiksów
+ Pozwala modyfikować wybrane obrazki na bardzo wiele sposobów: można zamieniać postaci, dodawać dymki, zmieniać mimikę, pozy i gesty
+ Pozwala dzielić się grafikami na Facebooku, Twitterze i Tumblr
+ Umożliwia pobieranie gotowych awatarów na dysk

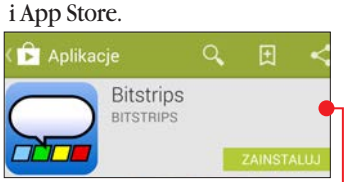


Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Internet: **www.bitstrips.com**

System: **Win XP, Vista, 7, 8, Android, iOS**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **2 MB**
Cena: **darmowy**

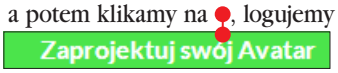
Komiksowy awatar, a także komiksowe obrazki ilustrujące nasz status na Facebooku oraz zabawne komiksy z nami w roli głównej, pozwoli nam łatwo stworzyć dostępną online aplikacja Bitstrips. Jest ona też wydana w wersji na Androida i iOS (dla nowszych wersji tych systemów). Możemy z niej korzystać na komputerze po zalogowaniu się kontem Facebooka oraz na smartfonach i tabletach – jest do pobrania z Google Play i App Store.



KOMIKSOWY AWATAR

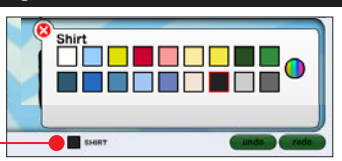
1 Pobieramy aplikację na smartfon i instalujemy ją lub

w komputerze otwieramy stronę, a potem klikamy na, logujemy

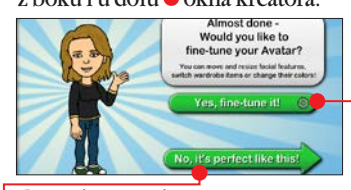


się kontem Facebooka i klikamy na Przejdź do aplikacji i na.

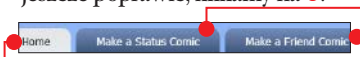
2 Otwiera się okno kreatora postaci. Jest on bardzo szczegółowy – krok po kroku kolejno dobieramy kolor cery i włosów, owal



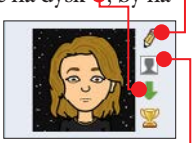
twarzy, kształt oczu, rysunek brwi, szczegóły garderoby. Pamiętajmy, że często więcej opcji kryje się z boku i u dołu okna kreatora.



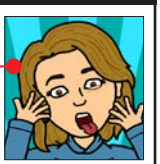
3 Na koniec kreator pyta nas, czy już jesteśmy zadowoleni z naszego wyglądu. Jeżeli tak, klikamy na, a jeśli chcemy coś jeszcze poprawić, klikamy na.



4 Kiedy skończymy, nasz awatar znajdzie się na zakładce. Możemy go edytować, klikając na, lub pobrać na dysk, by na przykład ustawić jako nasze zdjęcie profilowe. Gdy klikniemy na,



będziemy mogli wybrać jedną z mnóstwa wersji komiksowego zdjęcia profilowego. Na tej samej zakładce znajdziemy też komiksowe awatary naszych znajomych, którzy korzystają z Bitstrips.



KOMIKSY I STATUSY

1 Aby stworzyć komiksowy status, klikamy na. Wybieramy jeden z wielu wzorów i dodajemy podpis. Klikając na, rozwijamy panel pozwalający dopasować mimikę i gesty, a na – dodamy dymki. Na koniec klikamy na Share, by opublikować status.

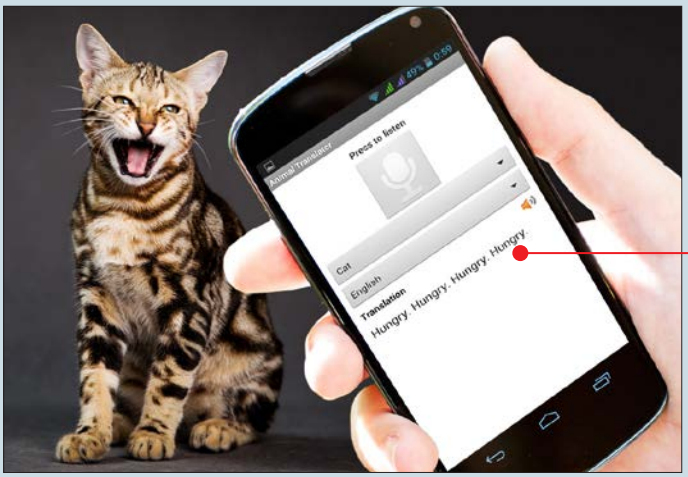
2 Po kliknięciu na w analogiczny sposób stworzymy komiks z naszymi znajomymi.

aa

JAK PRZETŁUMACZYĆ MOWĘ ZWIERZĄT

Animal Translator

+ Darmowa aplikacja dla smartfonów z systemem Android
+ Tłumaczy mowę wielu gatunków zwierząt
+ Odtwarza na głos przetłumaczone zdania



Atos Ilendr*PL / fot. Alicja Żebruń

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Reto Meier**
Internet: **blog.radioactiveyak.com**
System: **Android**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

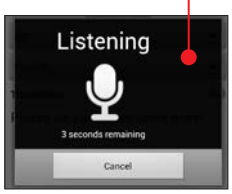
Co mówi nasz pies lub kot? Możemy się przekonać, nie czekając aż do Wigilii. Wystarczy mieć smartfon z systemem Android i zainstalowaną aplikacją Animal Translator. To bezpłatne narzędzie nagrywa i tłumaczy na ludzką mowę setki zwierzęcych odgłosów (oczywiście w żartobliwej formie). Do wyboru mamy kota, psa, ptaka, królika, świnkę morską, chomika, żółwia, konia, kurczaka, owcę, osła i świnię. Niestety, z języków ludzkich wspierany jest tylko język angielski. Aplikację Animal Translator pobierzemy na smartfon ze sklepu Google Play.

TŁUMACZYMY MOWĘ ZWIERZĄT

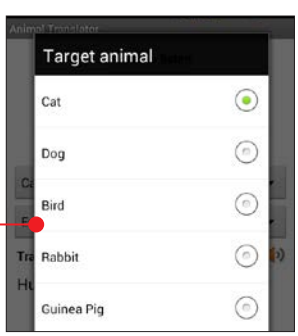
1 Instalujemy i uruchamiamy aplikację na naszym smartfonie. W pierwszym kroku z rozwijanego menu wybieramy gatunek zwierzęcia, z którym chcemy się porozumieć.

2 Gdy nasz pupil zacznie wydawać odgłosy, uruchamiamy nagrywanie. W tym celu naciskamy palcem przycisk.

3 Rejestracja dźwięku trwa kilka sekund i zostaje automatycznie przerwana.



4 Algorytmy aplikacji przez kilka chwil analizują nagranie, przeszukując bazę zwierzęcych odgłosów. Na koniec otrzymujemy zabawny wynik.



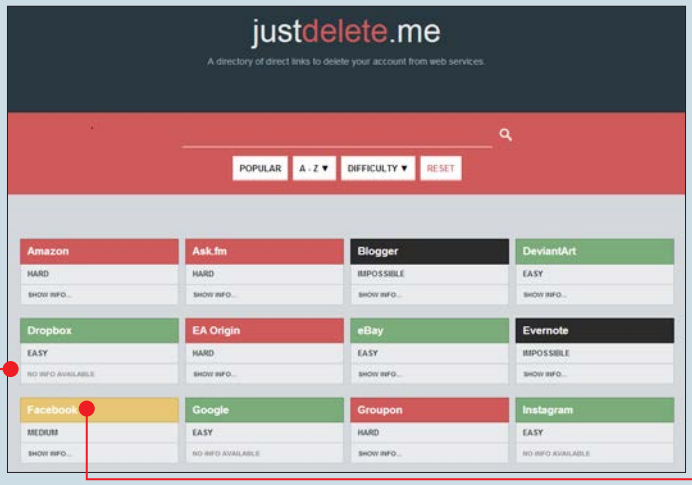
5 Jeśli chcemy usłyszeć przetłumaczony tekst, wciskamy przycisk oznaczony ikoną głośnika.

aż

JAK ZNIKNĄĆ Z INTERNETU

justdelete.me

+ Zestaw bezpośrednich linków do usuwania swojego konta z popularnych usług internetowych
+ Czytelne informacje o trudności usuwania danego konta



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Lewis & Poole**
Internet: **justdelete.me**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Usunięcie swojego konta użytkownika z popularnych serwisów internetowych nie zawsze jest takie proste, jakby mogło się wydawać. Wprawdzie niektóre strony mają przygotowany mechanizm do kasowania konta, dzięki któremu za pomocą kilku kliknięć usuniemy swoje dane, ale wiele witryn nam to w znacznym stopniu utrudnia – mechanizm usuwania konta bywa tak ukryty, że nie sposób go znaleźć. W internecie istnieje też grupa serwisów, z których konta usunąć się po prostu nie da. Informacje o tym, jak usunąć swoje konto z danego serwisu i czy jest to w ogóle możliwe, znajdziemy na witrynie **justdelete.me**. Znajdziemy tu również bezpośrednie odnośniki do mechanizmów usuwania konta z popularnych usług internetowych. Zobaczmy, jak to działa.

JAK USUNĄĆ KONTO Z FB

1 Włączamy dowolną przeglądarkę internetową i otwieramy za jej pomocą stronę **justdelete.me**.

2 Zobaczymy alfabetyczny spis kilkuset popularnych serwisów internetowych – zarówno te dobrze znane, stosunkowo nowe, jak również nieco zapomniane, które czasy świetności mają już za sobą – wielu użytkowników nadal ma w nich swoje konto.

3 Aby rozpocząć procedurę usuwania konta z wybranego serwisu, wystarczy kliknąć na jego nazwę – to bezpośredni odnośnik prowadzący do mechanizmu usuwania konta na stronie danego serwisu.

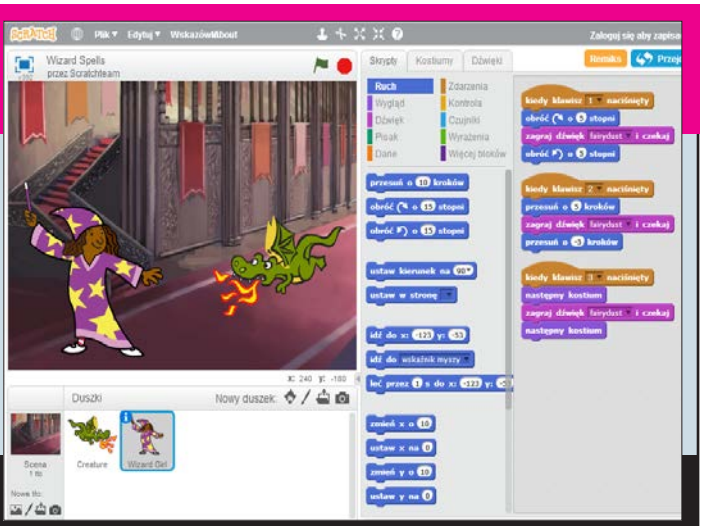
4 Nazwy serwisów oznaczone są kolorami, które określają poziom trudności usunięcia konta. Kolor zielony oznacza sposób prosty. Żółty wymaga kilku operacji, czerwony informuje zaś o tym, że konto nie może być w pełni usunięte bez kontaktu z obsługą klienta. Kolor czarny oznacza, że konta nie da się usunąć.

mm

JAK STWORZYĆ PROSTĄ ANIMACJĘ

Scratch

+ Tworzenie prostych animacji, historyjek i gier
+ Łatwe programowanie blokowe, niewymagające nauki komend
+ Przyjazny interfejs online
+ Wbudowany edytor graficzny
+ Obszerna galeria darmowych postaci i scen
+ Łatwe udostępnianie stworzonych projektów innym, po wcześniejszej rejestracji



Język: **polski**
Producent: **MIT Media Lab**
Internet: **www.scratch.mit.edu**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Scratch to obiektowy język programowania wizualnego, który pozwala w prosty sposób tworzyć interaktywne historie, animacje, a nawet gry. Zobaczmy, jak stworzyć prostą animację w Scratchu.

WYBIERAMY DUSZKA

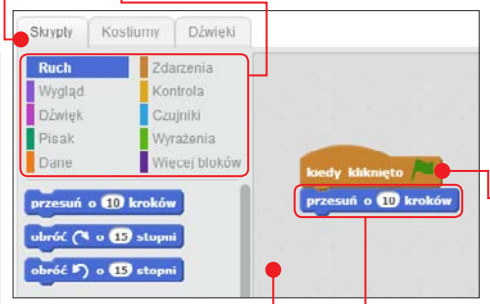
1 Za pomocą dowolnej przeglądarki uruchamiamy stronę **scratch.mit.edu**, a następnie klikamy na niej na przycisk Stwórz. Po chwili zostanie wyświetlony interfejs aplikacji do programowania.

2 Projekt w Scratchu zaczynamy od wyboru obiektu, tak zwanego duszka. Domyślnie jest załadowany standardowy duszek (kot), który widoczny jest na liście duszków. Za pomocą przycisków możemy go zmienić, korzystając z dostępnej galerii, namalować samemu lub wczytać własny plik graficzny z dysku twardego.

3 Każdy duszek może mieć kilka kostiumów (stanów graficznych). Po kliknięciu na zakładkę do każdego obiektu za pomocą dostępnych opcji w wyświetlonym oknie możemy wczytać, namalować lub załadować z dysku nowe kostiumy.

TWORZYMY SKRYPTY

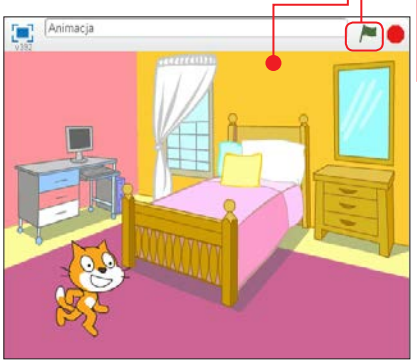
1 Aby zaprogramować wybranego duszka, klikamy na niego dwukrotnie i przechodzimy na zakładkę. Do programowania w Scratchu wykorzystuje się specjalne bloczki, które ze względu na pełnione funkcje podzielone są na kategorie. Bloczki układamy na obszarze skryptów, przeciągając je myszą i odpowiednio łącząc. Na przykład, aby nasz duszek przesunął się, korzystamy z bloczka. Aby sprawdzić działanie bloczka lub połączonych bloczków, klikamy na nie dwukrotnie.



2 Do każdego duszka możemy tworzyć kilka skryptów, a ich aktywację uzależnić od różnych czynników (na przykład wciśnięcia wybranego klawisza). Służą do tego bloczki w kategorii Zdarzenia, które umieszczamy na szczycie skryptu. Wygodnym sposobem na wystartowanie jednego lub kilku skryptów naraz jest bloczek z zieloną flagą. Wówczas po kliknięciu na przycisk uruchomią się utworzone przez nas skrypty z umieszczonym na szczycie tym charakterystycznym bloczkiem.

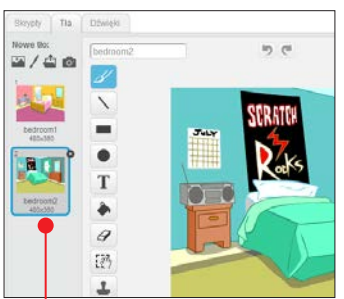
TWORZYMY SCENĘ

1 Scena jest obszarem, na którym oglądamy efekt naszej pracy.



2 Scenę w zależności od potrzeb naszej animacji możemy wypełnić tłem. Podobnie jak w wypadku duszków, tło możemy wczytać z dostępnej galerii, namalować ręcznie we wbudowanym edytorze lub załadować własny plik graficzny z dysku komputera. Do tego celu służą przyciski.

3 Jeśli nasza animacja wymaga więcej niż jednego tła, tworzymy je w ten sam sposób. Po dwukrotnym kliknięciu na zostaną wyświetlone właściwości sceny.



Na zakładce Tła znajdziemy załadowane tła.

4 Podobnie jak duszki możemy również programować scenę, aby na przykład w określonych sytuacjach zmieniało się jej tło. Po dwukrotnym kliknięciu na ikonę sceny przechodzimy na zakładkę Skrypty i odpowiednio układamy dostępne bloczki.

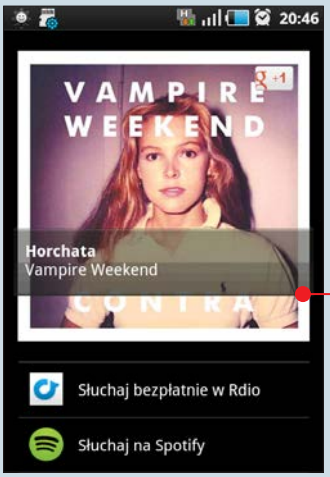
ZAPISUJEMY ANIMACJĘ

Aby zapisać animację na dysku, z menu Plik wybieramy opcję Pobierz na swój komputer. Jeśli chcemy wczytać z dysku animację, klikamy na przycisk Wgraj ze swojego komputera i wskazujemy plik na dysku. **tpa**

ROZPOZNAWANIE MELODII

Shazam

+ Jest skuteczny oraz łatwy i wygodny w użyciu
+ Ma ogromną bazę informacji
+ Podaje linki do teledysków na YouTube



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Shazam**
Internet: **www.shazam.com**

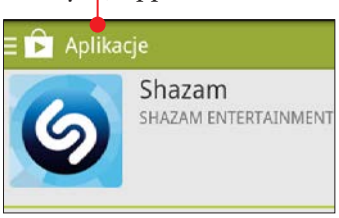
System: **Android, iOS, Windows 8/Phone**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **0,2 MB**
Cena: **darmowy**

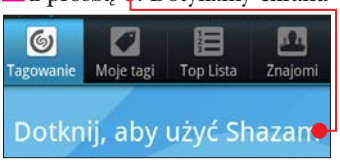
Każdemu z nas zdarzyło się to nieraz – słyszymy muzykę, podoba nam się, może nawet skądś ją pamiętamy, ale nie możemy sobie przypomnieć albo zupełnie nie znamy wykonawcy czy tytułu. W takim wypadku dobrze jest mieć w smartfonie aplikację Shazam. Korzystając z tego programu, szybko zidentyfikujemy słuchany utwór i łatwo trafimy do teledysku na YouTube. Shazam ma wersje na wszystkie systemy mobilne.

ROZPOZNAJEMY MUZYKĘ

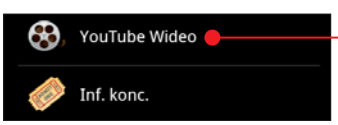
1 Po pobraniu aplikacji z Google Play, App Store lub Windows Store i zainstalowaniu jej w telefonie, gdy tylko usłyszymy nieznaną nam muzykę, uruchamiamy program, klikając na ikonę.



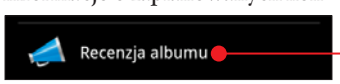
2 Zobaczymy niebieski ekran z prośbą. Dotykamy ekranu i nakierowujemy mikrofon telefonu na źródło dźwięku, by Shazam usłyszał muzykę. Shazam słucha.



3 Po chwili na ekranie telefonu zobaczymy informacje o interesującym nas utworze – tytuł, wykonawcę oraz okładkę albumu.



4 Gdy przewiniemy ekran w dół, zobaczymy kilka ciekawych możliwości – między innymi odnośnik do teledysków na YouTube, informacje o zaplanowanych koncertach zespołu oraz recenzje albumu (znajdziemy tu też historię i dyskografię grupy). **aa**



TWORZENIE INTERNETOWYCH MEMÓW

Aviary

+ Zaawansowany edytor i korektor zdjęć do smartfonów
+ Zawiera specjalny edytor memów
+ Pozwala łatwo dodawać do zdjęć napisy i efekty

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Aviary, Inc.**
Internet: **www.aviary.com**

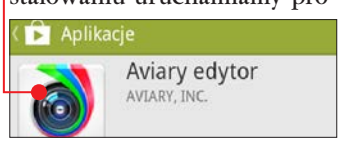
System: **Android, iOS**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **5,3 MB**
Cena: **darmowy**

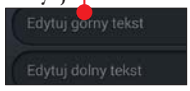
Internauci na każde wydarzenie polityczne, zmianę pogody czy zbliżający się piątek albo poniedziałek reagują, publikując zabawne memy. Jak w łatwy sposób tworzyć je samemu? Możemy skorzystać na przykład z serwisu Memy.pl, z generatora memów do komórki, jak choćby Meme Generator, lub z bardzo dobrej mobilnej aplikacji graficznej Aviary, wyposażonej w specjalną funkcję do memów.

MEMY Z WŁASNYCH ZDJĘĆ

1 Po pobraniu Aviary z Google Play lub App Store i zainstalowaniu uruchamiamy program, klikając na. Następnie w oknie Aviary klikamy na, by wybrać fotkę z Galerii, lub na, aby zrobić zdjęcie.

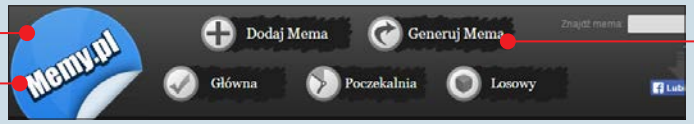


2 Po wybraniu zdjęcia klikamy na. Wpisujemy teksty w pola edycji. Wpisywany tekst pojawi się na zdjęciu.



3 Klikamy na Zastosuj i Gotowe – mem trafi do Galerii. Klikając na Prześlij, udostępnimy go znajomym – e-mailem lub w serwisie społecznościowym. **aa**

GENERATOR MEMÓW ONLINE



W internecie znajdziemy kilka serwisów do tworzenia memów, jednym z popularniejszych jest strona **Memy.pl**. Zawiera bardzo dużą bazę obrazków, zarówno znanych, należących już do internetowej klasyki, jak i rzadziej spotykanych. Wystarczy kliknąć na, dobrać odpowiednią grafikę, dopisać tekst – i gotowe.

Algodoo 2.1
DVD-KOD: 006

Anki 2.0.21
DVD-KOD: 007

Arena 3.5
DVD-KOD: 009

Fretboard Master 1.1 Beta
DVD-KOD: 038

GeoGebra 4.4
DVD-KOD: 041

Google Earth 7.1.2
DVD-KOD: 046

HEXelon MAX 6.07
DVD-KOD: 049

Mnemosyne 2.2.1
DVD-KOD: 056

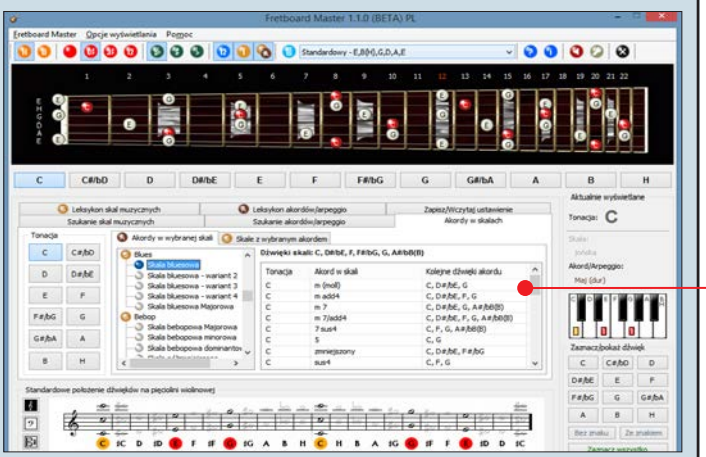
SpeedCrunch 0.10.1
DVD-KOD: 070

TTCalc 0.9.3
DVD-KOD: 075

PROGRAM DO NAUKI GRY NA GITARZE

Fretboard Master 1.1.0

+ Ma obszerną bazę wiedzy o notacji muzycznej
+ Ułatwia znajdowanie skal, akordów, tonacji, arpeggio
+ Pokazuje skale i akordy na różnych typach gryfów
+ Wyświetla położenie dźwięków na pięciolinii wiolinowej, basowej, altowej i tenorowej



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **www.warzocha.cba.pl**

DVD-KOD: 038
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

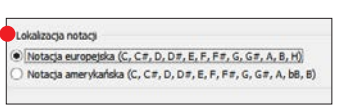
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **3,6 MB**
Cena: **darmowy**

Gitara to chyba najbardziej wciągający instrument muzyczny. Jednak po szybkim opanowaniu podstaw gry i przyzwyczajeniu palców do strun zaczynamy czuć głód wiedzy. Okazuje się bowiem, że choć teoria nie jest konieczna do grania, to bardzo ułatwia rozwój i naukę repertuaru. Pomocny w tym okaże się program Fretboard Master. Zobaczmy, jak z niego korzystać.

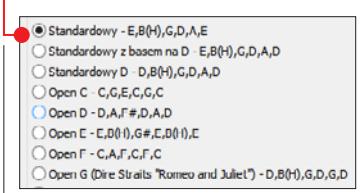
WSTĘPNA KONFIGURACJA

1 Po instalacji programu z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 038) lub KŚ+ przy pierwszym uruchomieniu aplikacji otworzy się kreator wstępnej konfiguracji. Dzięki niemu dostosujemy Fretboard Master do swoich potrzeb. Oczywiście w miarę nauki możemy później łatwo zmienić te ustawienia. W pierwszym i kolejnych oknach kreatora po każdym wybraniu danej opcji klikamy na przycisk Idź dalej >.

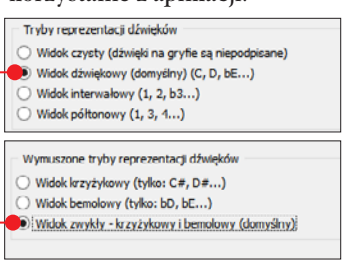
2 Najpierw wybieramy odpowiadającą nam notację dźwięków, a w następnych dwóch oknach wybieramy tryb ich prezentacji.



3 Teraz wybieramy podstawowy strój swojej gitary, a w kolejnym oknie ustawiamy gryf gitary oraz tryb jego wyświetlania tak, aby odwzorowywał ten w naszym instrumencie.



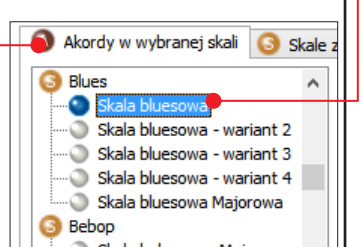
4 Ustawiamy instrument, który będzie używany w programie do odgrywania skal i akordów, na przykład. Za pomocą przycisku możemy odtworzyć próbkę dźwięku. W ostatnim oknie klikamy na Zakończ – ustawienia programu zostaną zapisane i możemy rozpocząć korzystanie z aplikacji.



KORZYSTAMY Z LEKSYKONU AKORDÓW

1 Jeśli chcemy skomponować na przykład utwór bluesowy, dzięki Fretboard Master dowiemy się, jakich akordów w tej skali muzycznej możemy użyć. W tym celu klikamy na zakładkę Akordy w skalach, następnie na.

2 W polu poniżej dwukrotnie klikamy na poszukiwaną skalę (ignorujemy warianty).

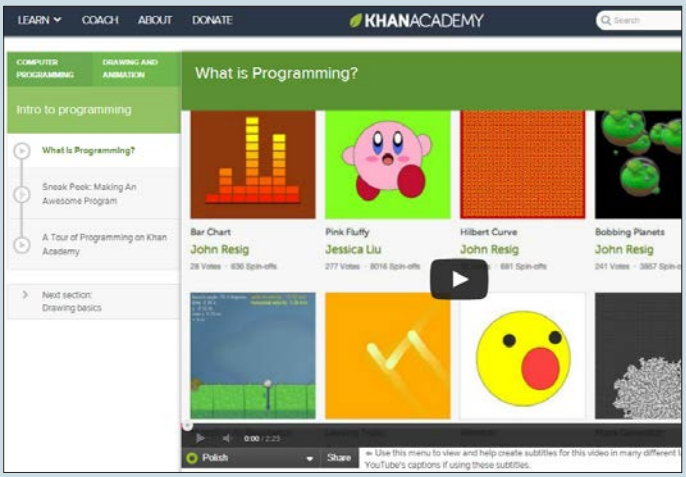


3 Po prawej stronie okna zobaczymy listę wszystkich akordów (nazwa oraz dźwięki składowe) we wszystkich zwyczajowych tonacjach. Gotowe, możemy zacząć komponować i być spokojni o zachowanie zasad. **tpa**

JAK UCZYĆ SIĘ BEZ NAUCZYCIELA

Khan Academy

+ Baza filmów edukacyjnych z polskimi napisami lub polskim lektorem
+ System wykładów, ćwiczeń i zadań
+ Szeroki zakres tematów: matematyka, programowanie, sztuka i inne



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski/angielski**
Producent: **Khan Academy**
Internet: **www.khanacademy.org, www.edukacjaprzyszlosci.pl**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **TAK**
Cena: **darmowy**

Jak nauczyć się programowania czy pogłębić wiedzę z fizyki, astronomii, historii sztuki...? Poznajmy Khan Academy – kto raz zajrzy do tego serwisu, szybko się z niego nie wyloguje.

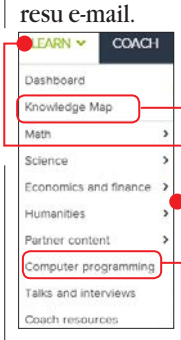
CO TO JEST KHAN ACADEMY

Khan Academy to organizacja edukacyjna założona przez absolwenta sławnej MIT (Massachusetts Institute of Technology), Salmana Khana – serwis i kanał na YouTube zawierający ponad 3 tysiące filmów edukacyjnych z różnych dziedzin. Oprócz wideowykładów w serwisie są interaktywne ćwiczenia i testy. Wszystko razem tworzy system, dzięki któremu możemy się efektywnie uczyć lub uzupełniać szkolną edukację. Na oryginalnej, amerykańskiej stronie do wielu materiałów są napisy, między innymi po polsku. Khan Academy ma też polską stronę z materiałami przetłumaczonymi na polski, na razie o nieco skromniejszej zawartości.

JAK SIĘ UCZYĆ

1 Gdy pierwszy raz wejdziemy na stronę, zostajemy poproszeni o zalogowanie się na konto Google, Facebook lub o zarejestrowanie się przez podanie adresu e-mail.

www.khanacademy.org



2 Zapoznajmy się z zawartością serwisu – klikamy na w lewym górnym rogu okna i rozwijamy listę, a potem kolejne jej pozycje. Ciekawostka to – tematy pokazane jako połączone konstelacje.

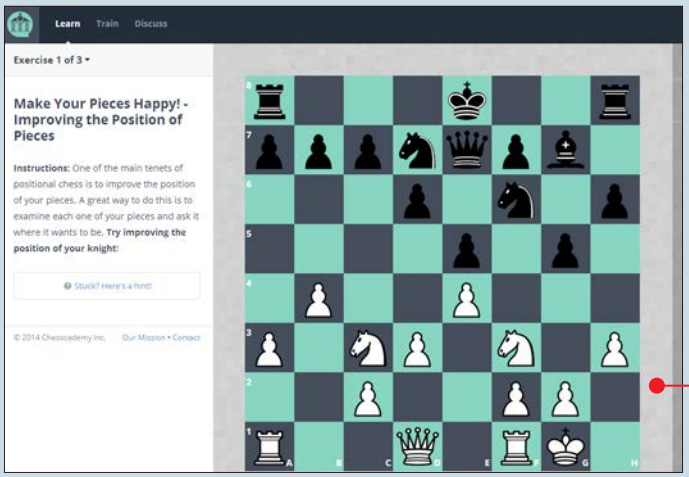
3 Klikamy na przykład na Komputery i programowanie oraz na Learn. Oto drzewo tematów – filmów i zadań. Aby włączyć polskie napisy, klikamy pod filmem na Options i z listy z lewej strony wybieramy Polish. **aa**

Options
Translated subtitles
Polish

NAUKA GRY W SZACHY

Chesscademy

+ Kompletny darmowy kurs gry w szachy – od podstaw
+ Filmy instruktażowe do każdej lekcji
+ Ćwiczenia, podpowiedzi, quizy



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Chesscademy**
Internet: **chesscademy.com**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Gra w szachy to wyzwanie. Jeśli mamy ochotę je podjąć, nauczyć się zasad i nabrać biegłości, przydadzą nam się zajęcia w internetowej Akademii Szachów – Chesscademy. W serwisie tym znajdziemy kompletny darmowy kurs: filmy instruktażowe, ćwiczenia, sprawdzające wiedzę quizy i treningi. Naukę zaczynamy od zupełnych podstaw – od ruchów poszczególnych figur.

NAUKA GRY W SZACHY

1 Po wejściu na stronę najlepiej od razu się zarejestrować, klikając na SIGN UP. Potem klikamy na i zaczynamy naukę.

chesscademy.com

Zobacz niektóre kursy, aby zacząć!

2 Wybieramy lekcję, na przykład Getting Started. Każda lekcja składa się z filmu, ćwiczeń i quizu.

3 Gdy uda nam się przejść lekcję, możemy rozpocząć kolejną – aż osiągniemy mistrzostwo! **aa**

CHESS.COM I FICS

Pod adresem **www.chess.com** znajdziemy rozbudowany angielskojęzyczny serwis szachowy, który ma bardzo wielu użytkowników, również z Polski. Korzystając z niego, możemy się uczyć przez praktykę – grając za darmo online. Jest też 10 krótkich darmowych lekcji. Dostęp do większej liczby lekcji, wideo i treningów jest płatny od 16 do 44 złotych za miesiąc.

Warto też poznać inny serwis szachowy, nieco mniej rozbudowany, ale całkowicie darmowy – FICS (**www.freechess.org**).

7-Zip 9.32 Alpha
DVD-KOD: 001/002

AdwCleaner 3.017
DVD-KOD: 004

avast! Free Antivirus 2014
DVD-KOD: 015

CCleaner 4.10 Slim
DVD-KOD: 018

Defraggler 2.16
DVD-KOD: 019

f.lux 3.10
DVD-KOD: 027

Freemake Video Converter
DVD-KOD: 034

Glary Utilities 4.5
DVD-KOD: 043

K-Lite Codec Pack 10.2 Full
DVD-KOD: 050

Total Commander 8.01
DVD-KOD: 074

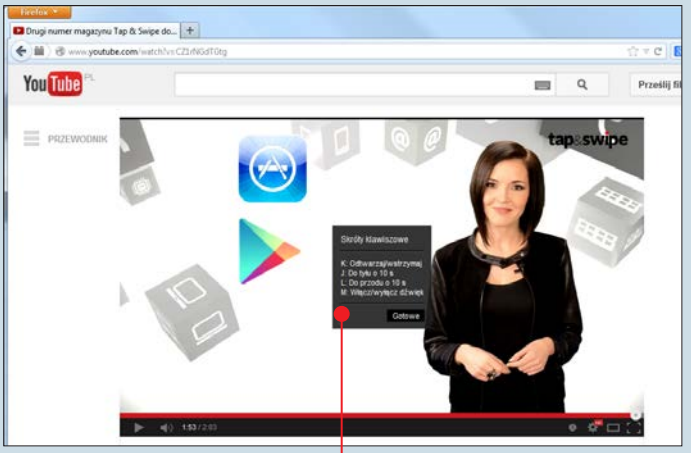
UNetbootin 5.85
DVD-KOD: 076

VLC media player 2.1.2
DVD-KOD: 079

SZYBSZA I WYGODNIEJSZA OBSŁUGA KOMPUTERA

Skróty klawiaturowe

+ Znacznie przyspieszają pracę z komputerem i ułatwiają wykonywanie wielu czynności – zwłaszcza gdy często korzystamy z tych samych funkcji programu
+ Ułatwiają obsługę Windows i wielu popularnych programów
+ Eliminują konieczność szukania opcji i klikania w kolejnych poziomach interfejsu programu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Internet: **brak**

System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

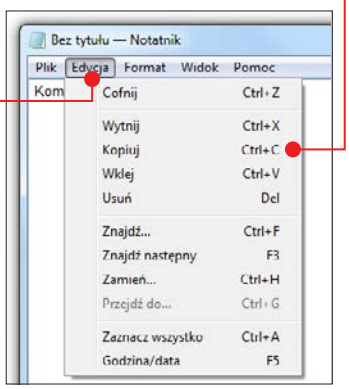
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

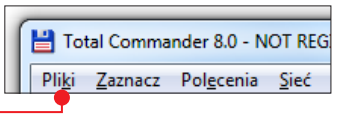
Operacje w komputerze, które wykonujemy myszą, można wykonać szybciej za pomocą jednego lub kilku klawiszy na klawiaturze. Kombinacje określonych klawiszy nazywane są skrótami klawiaturowymi, ponieważ pomagają szybciej wykonywać różne czynności – bez potrzeby używania myszy i odrywania rąk od klawiatury w trakcie pisania.

SKRÓTY KLAWIATUROWE W PROGRAMACH

1 Aby sprawdzić, którym poleceniom w wybranym przez nas programie odpowiadają określone skróty klawiaturowe, rozwijamy jego dowolne menu.

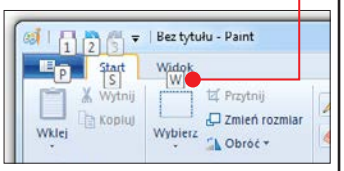
2 Skróty klawiaturowe są wyświetlane obok konkretnych elementów menu. Na pokazanym niżej przykładzie są widoczne skróty uniwersalne – działają one w większości programów oraz w samym systemie Windows – jeśli się ich nauczymy, będziemy mogli szybciej wykonywać najważniejsze operacje w komputerze.





3 Za pomocą klawiszy można również otwierać menu programów i wybierać polecenia. Aby zobaczyć, jak to działa w konkretnej aplikacji, włączamy ją i naciskamy klawisz alt – wciśnięcie klawisza odpowiadającego podkreślonej literze otwiera odpowiednie menu. Dany element menu wybieramy klawiszem odpowiadającym podkreślonej w nim literze.

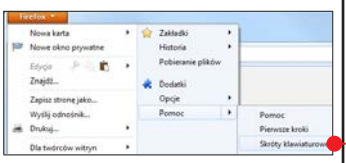
4 Skróty literowe do menu programów ze Wstążką wyświetlamy klawiszem alt.



5 Bez myszy możemy obsługiwać nawet odtwarzacz YouTube. Skróty wyświetlamy kombinacją klawiszy shift ?.

6 Skróty klawiaturowe do najpopularniejszej przeglądarki w Polsce – Mozilli Firefox – wyświetlamy przez menu.

mm



A W NASTĘPNYM NIEZBĘDNIKU...

Wielu doświadczonych użytkowników komputerów nie wyobraża sobie pracy bez używania skrótów klawiaturowych. Ich stosowanie pozwala oszczędzić tak dużo czasu w codziennej pracy, że mozolne wykonywanie tych samych operacji za pomocą myszy wydaje się szaleństwem. Badania pokazują jednak coś innego – według informacji udzielonych przez antropologa wyszukiwania w Google serwisowi The Atlantic, 90 procent przebadanych przez Google amerykańskich internautów nie wie, jak używać kombinacji klawiszy ctrl F, by znaleźć słowo w dokumencie lub na stronie internetowej. W następnym Niezbędniku znajdziemy gotowe do wydrukowania plansze z przydatnymi skrótami klawiaturowymi, o których każdy użytkownik komputera powinien wiedzieć.

TWORZYMY DYSK ODZYSKIWANIA WINDOWS 7 I 8

Dysk odzyskiwania

+ Rozwiązuje problemy z komputerem
+ Naprawia uszkodzony Windows, który nie chce się uruchomić
+ Odświeża system lub resetuje go do stanu początkowego

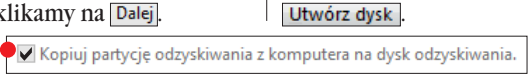
Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Microsoft**
Internet: **microsoft.com**
System: **Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Jak mówi stare przysłowie, przezorny zawsze ubezpieczony. Jeśli kiedyś wystąpią problemy z Windows 8 w naszym komputerze, dysk odzyskiwania USB ułatwi nam ich rozwiązanie. Nawet jeśli nie da się uruchomić systemu – komputer uruchomimy z ratunkowego dysku pendrive i za jego pomocą naprawimy uszkodzony system. Zobaczmy, jak utworzyć ratunkowy dysk na przenośnej pamięci pendrive.

WINDOWS 8

1 W systemie Windows 8 naciskamy klawisz ⊞, w pole Wyszukaj wpisujemy dysk odzyskiwania i wybieramy opcję Utwórz dysk odzyskiwania.

2 W narzędziu do tworzenia dysku odzyskiwania zaznaczamy ● i klikamy na Dalej.



3 Podłączamy do komputera pusty pendrive (wszystkie dane istniejące na pendrivie zostaną usunięte) i klikamy na Dalej.

4 Na liście Dostępne dyski wskazujemy nasz dysk USB (chodzi oczywiście o pendrive), klikamy na przycisk Dalej, a następnie na Utwórz.

WINDOWS 7

1 W Panelu sterowania Windows 7 przechodzimy do kategorii System i zabezpieczenia i klikamy na Wykonaj kopię zapasową komputera.

2 Następnie wybieramy polecenie Wykonaj kopię zapasową komputera, wskazujemy nasz napęd CD/DVD, wkładamy do niego czystą płytę, po czym klikamy na Utwórz dysk. **mm**

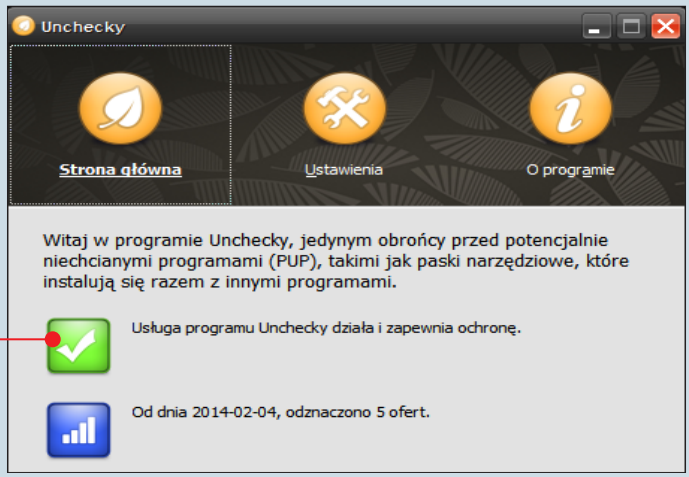
JAK UŻYWAĆ DYSKU ODZYSKIWANIA

Aby w razie awarii użyć dysku naprawy systemu, wkładamy go do stacji dysków CD/DVD i restartujemy komputer. Zgodnie z instrukcją obsługi płyty głównej uruchamiamy menu rozruchowe (najczęściej klawiszem F2, F10, F11, F12 lub ESC) i wybieramy start z włożonego nośnika. Uruchomi się specjalne menu naprawcze ●, za pomocą którego wykonamy niezbędne czynności pozwalające przywrócić system.

INSTALACJA PROGRAMÓW BEZ ZBĘDNYCH DODATKÓW

Unchecky 0.2

+ Zapobiega instalacji niechcianych dodatków do programów
+ Działa w tle
+ Nie obciąża systemu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **RaMMichael**
Internet: **unchecky.com**
System: **Win XP, Vista, 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **2,2 MB**
Cena: **darmowy**

Często zdarza się, że podczas instalacji programów (szczególnie darmowych wersji ściąganych z serwisów z aplikacjami typu freeware) instalowane są w komputerze dodatkowe programy i narzędzia, których wcale nie potrzebujemy. Wystarczy jednak użyć niewielkiej aplikacji o nazwie Unchecky, by przestać się martwić o nieproszonych gości instalowanych wraz z innym oprogramowaniem.

USTAWIENIA PROGRAMU

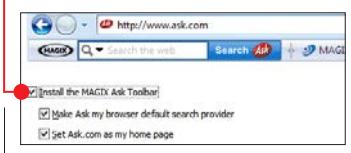
1 Program instalujemy z Wirtualnej Płyty KŚ+. Po jego pierwszym uruchomieniu aplikacja jest domyślnie włączona, czyli przygotowana od razu do ochrony przed zbędnymi dodatkami do programów. Potwierdza to zaznaczona na zielono ikona w głównym oknie ●.

2 W każdej chwili możemy wyłączyć aktywną ochronę Unchecky. Aby to zrobić, w głównym oknie klikamy na przycisk Zatrzymaj usługę. Pojawi się ikona świadcząca o tym, że program został wyłączony ●.

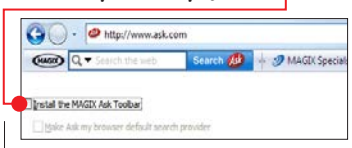
DZIAŁANIE PROGRAMU

Program Unchecky pracuje w tle i nie zajmuje naszej uwagi swoim działaniem. Zobaczmy jednak, jak aplikacja funkcjonuje w praktyce na przykładzie dodatku, który podmienia stronę startową w przeglądarce i dodaje w niej zbędny pasek narzędzi.

1 **Bez Unchecky:** Podczas instalacji programu pojawia się okno z zaznaczoną opcją instalacji wspomnianego dodatku ●. Jeżeli nie odznaczymy jej ręcznie, zbędny dodatek zostanie zainstalowany wraz z programem.



2 **Z Unchecky:** Przy instalacji programu we wspomnianym wcześniej oknie opcje pozwalające na zainstalowanie dodatku będą automatycznie wyłączone ●. **am**



10 ODPOWIEDZI NA TRUDNE PYTANIA DO NIEZBĘDNIKA

1 Nie widzę zawartości płyty, co mam zrobić?

Należy sprawdzić płytę na innym komputerze. Jeśli i na nim problem się powtórzy, prosimy o kontakt z redakcją w celu wymiany nośnika.

2 Po włożeniu do komputera płyta nie uruchamia się. Dlaczego?

Być może nośnik jest uszkodzony. Najpierw należy jednak sprawdzić płytę na innym komputerze. Można też spróbować uruchomić ją ręcznie, klikając na ikonę oraz Stacja dysków DVD RW. Jeśli wystartuje, to znaczy, że w komputerze wyłączona jest funkcja Autostartu płyt. Należy ją włączyć.

3 Znalazłem na płycie wirusa! Co mam zrobić?

To prawie na pewno fałszywy alarm – często generują go programy antywirusowe. Każda płyta jest sprawdzana w redakcji dwoma różnymi programami antywirusowymi i szansa, że jakiś wirus przedostał się na nośnik, jest znikoma. Jeśli dwa różne programy antywirusowe wykryją tego samego wirusa na płycie, prosimy o kontakt z redakcją.

4 Co zrobić, gdy program wymaga rejestracji przez internet, a ja nie mam internetu?

Większość programów można zarejestrować w kawiarence internetowej lub u znajomego, a otrzymane kody przenieść na pendrive czy przepisać na kartkę i w domu aktywować program. Swoją drogą polecamy podłączenie się do internetu, naprawdę warto!

5 Dlaczego program nie działa na Windows 8?

Redakcja Niezbędnika nie pisze sama programów, ale zamieszcza te udostępniane przez producentów oprogramowania. Jeśli aplikacja nie współpracuje z Windows 8, trzeba poczekać na kolejną wersję programu – gdy tylko się ukaże, zamieścimy ją na płycie.

6 Dlaczego zamieszczacie powtarzające się programy i sterowniki?

Na każdej płycie publikujemy zestaw niezbędnych programów i sterowników w najnowszych wersjach. Dlaczego? Bo gdy użytkownik szuka popularnej aplikacji lub sterownika do karty graficznej lub płyty głównej, nie musi przeglądać dziesiątków płyt – wystarczy włożyć do napędu DVD z najnowszego wydania Niezbędnika. Pliki te nie zajmują jednak nigdy więcej niż dziesięć procent miejsca na płycie DVD.

7 Dlaczego publikujecie tak mało gier?

Niezbędnik nie jest czasopismem o grach, więc nie wypada nam zamieszczać ich zbyt wiele. Staramy się jednak, by w każdym numerze na płycie lub w KŚ+ poza przydatnymi narzędziami czy programami dla hobbystów znalazło się kilka interesujących tytułów rozrywkowych.

8 Kiedy dacie pełną wersję Photoshopa, Nero, najnowszy Office i Windows?

Bardzo drogich programów, niestety, nie opublikujemy nigdy. Powód jest prosty – Niezbędnik z takimi aplikacjami musiałby kosztować bardzo dużo.

9 Chciałbym prosić o zamieszczenie na płycie mojego programu. Czy to możliwe?

Prosimy o przesłanie aplikacji do redakcji e-mailem lub podanie adresu strony, z której można ją ściągnąć. Obejrzymy i jeśli program okaże się ciekawy, opublikujemy go.

10 Jak kontaktować się z redakcją Twojego Niezbędnika?

Najszybciej wysyłając e-mail na adres **redakcja@komputerswiat.pl** – na większość e-maili odpowiadamy w ciągu kilku dni. Można też zadzwonić pod numer **22 2320078** lub wysłać list na adres podany w stopce poniżej.

JAK KUPIĆ NUMERY ARCHIWALNE

W sprzedaży są także poprzednie numery Niezbędnika. Można je zamówić, dzwoniąc pod numer telefonu **22 7613214**, infolinia **801 000869** lub wysyłając e-mail na adres **prenumerata.axel@infor.pl**. Czasopisma są także dostępne w sklepiku online na stronie **www.literia.pl** oraz jako e-wydanie w KŚ+ (**www.ksplus.pl**).

Niezbędnik 6/2013

Niezbędnik 5/2013

Niezbędnik 4/2013

Niezbędnik 3/2013

Niezbędnik 2/2013

Niezbędnik 1/2013

Komputer Niezbędnik
www.komputerswiat.pl
od 2000 roku

Adres redakcji:
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52
Kontakt z Czytelnikami: tel. 22 2320078
(w godzinach 10–17), www.komputerswiat.pl, redakcja@komputerswiat.pl
REDAKTOR NACZELNY: Paweł Paczuski
Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO/SEKRETARZ REDAKCJI: Rafał Kamiński
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Agnieszka Al-Jawahiri (aa), Paweł Gajewski (pg), Agnieszka Marchlewska (am), Mariusz Michalski (mm), Tomasz Paczuski (tpa), Renata Płochocka-Wilk (rpw), Arkadiusz Świostek (aś), Alicja Żebruń (aż), Karol Żebruń (kż)

PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski
KOREKTA: Jolanta Rososińska
DZIAŁ DTP: Robert Dobrzyński, Mariusz Rybak

Wydawca:
RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
Członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.ringieraxelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52,
tel. 22 2320000, 22 2320001

PREZES ZARZĄDU: Edyta Sadowska
PREZES HONOROWY: Wiesław Podkański
DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY MARKĄ: Paweł Paczuski
DYREKTOR FINANSOWY: Grzegorz Kania
DYREKTOR SPRZEDAŻY: Mariusz Wąsiński
DYREKTOR MARKETINGU: Joanna Kloskowska

ringier axel springer
od 1994 roku

REKLAMA:
Media Impact Polska Sp. z o.o.
Agnieszka Stańczuk
tel. 22 232 01 32
agnieszka.stanczuk@mediaimpact.pl

MEDIA IMPACT POLSKA

MENEDŻER DS. WYDAWNICZYCH: Paweł Bulwan
PROMOCJA: Aleksandra Górska, tel. 22 2320625

HR I KOMUNIKACJA: Roman Szczepanik
RZECZNIK PRASOWY: Anna Marucha
KSIĘGOWOŚĆ: Janusz Bąk (główny księgowy)
KOLPORTAŻ: Rafał Kamiński (dyrektor)
PRODUKCJA: Mariusz Gajda (dyrektor)
DRUK: Quad/Graphics Europe Sp. z o.o., Wyszków

PRENUMERATA I EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
tel. 22 7613214, infolinia 0801 000869,
faks 22 7613133; e-mail: kontakt.axel@infor.pl (pytania i reklamacje), prenumerata.axel@infor.pl (zamówienia)
SPRZEDAŻ INTERNETOWA: www.literia.pl
PRENUMERATA ZAGRANICZNA: www.literia.pl

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń. Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

JAK ZAROBIĆ

PIERWSZY MILION

Już w sprzedaży

Rekomenduje

Forbes

Available on the App Store

DOSTĘPNE W Google play

WYJĄTKOWE WYDANIE Z PŁYTĄ DVD

100 stron w numerze

200 programów na płycie DVD

Komputer Świat kupisz w punktach z prasą oraz jako e-wydanie w aplikacji KŚ+ i na www.ksplus.pl

2014 PLEBISCYT KŚ Komputer Świat

RUSZYŁA 1 EDYCJA PLEBISCYTU KŚ

Wybierz produkty miesiąca
Wygraj atrakcyjne nagrody

plebiscyt2014.komputerswiat.pl